46
ANNO 5
NUMERO 46
NOVEMBRE 1995
LIRE 6000

XENIA EDIZIONI

Console Mania

180 PAGINE

COOL SPOT 3
Il punto rosso va a Hollywood col MD

WIPEOUT
La corsa più veloce è per Playstation

MORTAL KOMBAT 3
Il coin-op a casa col Playstation

EARTHWORM JIM 2
Un verme da non mancare per SNES e MD

FIFA '96
Sempre meglio su MD

YOSHI'S ISLAND
Super Mario torna alla grande

KILLER INSTINCT per SNES
I 16 bit picchiano ancora bene

I TITOLI DEL MESE
Novastorm • Virtual Hydlide
Comix Zone • NBA Live '96 • Super Skidmarks
Destruction Derby • Theme Park • Vampire's Kiss
Street Fighter The Movie • Primal Rage

Spedizione in abbonamento postale 50% - MILANO

THE TOP GAMES

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	149900	(E)
AGASSI TENNIS	39000	(E)
ALADDIN	99900	(E)
ALIEN 3	59900	(E)
ALIEN SOLDIER	119900	(E)
ANIMANIACS	99000	(E)
ART OF FIGHTING	89900	(E)
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	125000	(E)
ATP TENNIS	129000	(E)
BARKLEY JAM BASKET 2	119900	(U)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	129900	(U)
BATMAN & ROBIN	119000	(E)
BATMAN FOREVER	119000	(E)
BATMAN IL RITORNO	69900	(E)
BATTLE SHIP	107000	(U)
BATTLETOADS	69900	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69000	(U)
BEAVIS & BUTT HEAD	49900	(U)
BERENSTEIN BEARS	49900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49900	(E)
BLOODSHOT	69900	(E)
BONKERS	99000	(E)
BOOGERMAN	49900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49900	(E)
BUBBA'N'STIX	109000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	49900	(U)
BUBSY 2	49900	(E)
CANNON FODDER	89900	(E)
CAPITAN AMERICA	59000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	49000	(E)
CHAOS ENGINE	129000	(E)
CHUCK ROCK II	79000	(E)
CLAY FIGHTER	59900	(E)
CLIFFHANGER	59900	(U)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119000	(E)
COACH COLLEGE COLLECTION FOOTBALL	129000	(E)
COMIX ZONE	119000	(E)
CONTRA HARD CORPS	115000	(U)
COOL SPOT	59900	(E)
CORPORATION	49000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59000	(E)
CRUE BALL	45000	(E)
CRUSADER	139000	(U)
CRYSTAL PONY TALES	49900	(U)
CYBERBALL	45000	(E)
DAFFY DUCK	129000	(E)
DEMOLITION MAN	109000	(E)
DESERT DEMOLITION	109900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	49900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	69900	(E)
DOUBLE DRAGON III	79900	(U)
DOUBLE HEADER	52000	(E)
DRAGON	59900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79900	(E)
DUNE II	119000	(E)
DYNAMITE HEADDY	99900	(E)
EARTH WORM JIM	125000	(E)
EARTH WORM JIM 2	TEL.	
ECCO THE DOLPHIN 2	129000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89900	(U)
ETERNAL CHAMPIONS	49900	(E)
EXO SQUAD	119900	(U)
FATAL FURY 2	69900	(J)
FEVER PITCH	119000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	129000	(E)
FLINK	99900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89900	(E)
FOREMAN FOR REAL	129000	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109900	(E)
FRANKENSTEIN	69000	(U)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89000	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49900	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	59900	(U)
GREENDOG	49900	(E)
GYNOUG	49000	(E)
HARDBALL 94	49900	(E)
HARDBALL 95	TEL.	
HURRICANES	49900	(E)
I PUFFI	89900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49900	(E)
ISHIDO	39000	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79900	(J)
JELLY BOY	109000	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89900	(E)
JOHN MADDEN 95	119000	(E)
JOHN MADDEN 96	129000	(E)
JUDGE DREDD	129000	(E)
JUNGLE STRIKE	89900	(E)
JURASSIC PARK 2	99900	(E)
JUSTICE LEAGUE	129000	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	119000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59900	(E)
KING OF THE MONSTER 2	49900	(U)
LAST BATTLE	49900	(E)
LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT.	99900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119000	(E)
LIGHT CRUSADER	129000	(E)
LOTUS 2	59900	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	49900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119000	(E)
MEGA BOMBERMAN	79900	(E)
MEGA MAN X -CAPCOM-	129900	(E)
MEGA SWIV	79900	(E)
MEGA TURRICAN	49900	(E)
MEGAGAMES 1	49900	(E)
MEGAGAMES 2	49900	(E)
MEGAGAMES 3	49900	(E)
MEGALOMANIA	49900	(E)
MICKEY MANIA	79900	(E)
MICROMACHINES 1996	119900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89900	(E)
MIGHTY MAX	109000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	79900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	119000	(E)
MR NUTZ	99900	(E)
MRS PACMAN	69900	(E)
NBA ACTION 95	129000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99900	(E)
NBA LIVE 95	89900	(E)
NBA LIVE 96	129000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	139000	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY	49000	(E)
NHL HOCKEY 96	119000	(E)
PAC MAN 2	99000	(U)
PAGEMASTER	119000	(E)
PAPERBOY 2	49000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	109000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	129000	(E)
PHANTASY STAR IV	165000	(U)
PITFALL	79900	(E)
POWER RANGERS	99900	(E)
POWER RANGERS 2	TEL.	
POWERDRIVE	109000	(E)
PRIMAL RAGE	129900	(E)
PRINCE OF PERSIA	109900	(E)
PROBOTECTOR	115000	(E)
PSYCHO PINBALL	99900	(E)
PUTTY SQUAD	129900	(E)
RACE DRIVING	67000	(U)
RADICAL REX	49900	(E)
RANGER X	79900	(E)
RED ZONE	119000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	89900	(E)
RISTAR	69900	(U)
ROAD RASH 3	79000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69900	(E)
ROCK & ROLL RACING	59900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49000	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	89900	(E)
SAMURAI SHODOWN	125000	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	69900	(E)
SCOOBY-DOO	119000	(U)
SEA QUEST DSV	69900	(U)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	119000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	49900	(U)
SHAQ-FU	69900	(E)
SHINING FORCE II	119000	(E)
SHINOBI III	89900	(E)
SILVESTER & TWEETY	129000	(E)
SKELETON KREW	99900	(E)
SKITCHIN	99900	(E)
SOLEIL (RAGNACENTY)	129000	(E)
SONIC 2	45000	(E)
SONIC 4	129000	(E)
SONIC SPINBALL	79900	(E)
SPACE HARRIER	49000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109000	(E)
SPEEDBALL 2	59900	(E)
SPEEDY GONZALES	125000	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69000	(E)
SPORTS COMPILATION	119000	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119000	(U)
STARGATE	49000	(E)
STREET OF RAGE 3	119900	(E)
STREET RACER	109900	(E)
STRIKER	129900	(E)
SUB TERRANIA	69900	(E)
SUPER FANTASY ZONE	39900	(E)
SUPER KICK OFF	45000	(E)
SUPER MONACO GP II	69900	(E)
SUPER SKIDMARKS	119900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	149000	(E)
SYNDICATE	119000	(E)
TALE SPIN	49000	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79900	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	49900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49900	(E)
THE PUNISHER	119900	(E)
THE STORY OF THOR	169000	(E)
THE TICK	49900	(U)
THEME PARK	119000	(E)
TINY TOONS	79000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	99900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL	129000	(U)
TOP GEAR 2	49900	(U)
TOTAL FOOTBALL	TEL.	
TOUGHMAN BOXING CONTEST	59000	(E)
TRUE LIES	99900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49900	(E)
URBAN STRIKE	79900	(E)
VIEW POINT	99900	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	165000	(E)
VIRTUAL PINBALL	59900	(E)
WARLOCK	69900	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	129000	(E)
WINTER OLYMPICS 94	49900	(E)
WOLFCHILD	75000	(U)
WORLD CUP USA 94	49900	(E)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129000	(U)
WWF RAW	119000	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	119900	(E)
YOGI BEAR	79900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97000	(U)
ZERO TOLLERANCE	129000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AX BATTLER	39000
BATMAN & ROBIN	79900
BATMAN FOREVER	89000
BONKERS	89900
CHAKAN	39000
CHAMPIONSHIP HOCKEY	99900
DRAGON	59900
EARTH WORM JIM.	79900
EVANDER HOLYFIELD	39000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89900
FRED COUPLES	69000
JUDGE DREDD	89000
JUNGLE STRIKE	79900
KAWASAKI SUPERBIKE	89900
MICKEY MOUSE 3	79900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79900
MLBPA BASEBALL	89900
MORTAL KOMBAT 2	79900
MORTAL KOMBAT 3	79000
NFL QUARTERBACK CLUB	99900
NHL ALL STAR HOCKEY	79900
OPERATION STARFISH	89900
POWER RANGERS	79900
POWER STRIKE 2	39900
PRIMAL RAGE	79000
RISTAR	79900
SAMURAI SHODOWN	79900
SHAQ-FU	89900
SONIC DRIFT 2	85000
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	79900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79900
STARGATE	69900
STRIKER	69000
SUPER STAR WARS	59900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79900
THE INCREDIBLE HULK	79000
TRUE LIES	69900
WORLD SERIES BASEBALL 95	89900
WWF RAW	49900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79900

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per GameGear-32X-Saturn GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ADDAMS FAMILY	109000	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	115000	(E)
ALIEN 3	79900	(E)
ANIMANIACS	129000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	139000	(U)
BATMAN & ROBIN	159000	(E)
BATMAN FOREVER	129000	(E)
BATMAN IL RITORNO	99000	(E)
BATTLETOADS + STARWING	79900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129000	(E)
BLACK HAWK	59900	(E)
BLUES BROTHERS	89000	(E)
BRAINES	59900	(E)
BRANDISH	149000	(U)
BREATH OF FIRE	149000	(U)
BRETT HULL HOCKEY 1995	129000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49900	(E)
BUBSY 2	129000	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79900	(E)
CANNON FODDER	99900	(E)
CAPITAN AMERICA	69900	(E)
CAPITAN COMMANDO	129900	(U)
CAPTAIN TSUBASA 5	199000	(J)
CARRIER ACES	129900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	79900	(E)
CASTLEVANIA 2 - VAMPIRE	139000	(E)
CHAOS ENGINE	69900	(E)
CHESSMASTER	59900	(E)
CHRONO TRIGGER	169000	(U)
CLAY FIGHTER 2	59900	(E)
CLAY FIGHTER 2 TOURNAMENT EDITION	79900	(U)
CLAYMATES	89900	(E)
COOL SPOT	59900	(E)
DAFFY DUCK	69000	(E)
DEMOLITION MAN	139000	(E)
DEMON'S CREST	69900	(E)
DIDDY'S KONG QUEST (DKC II)	159000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69900	(E)
DIRT RACER	129900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	159000	(E)
DOOM	159000	(E)
DRACULA	79900	(E)
DRAGON BALL Z 3D	99900	(J)
DRAGON VIEW	129900	(U)
EARTH BOUND	149900	(U)
EEK THE CAT	99900	(U)
EMPIRE STRIKE BACK	99900	(E)
FATAL FURY SPECIAL	159000	(E)
FEVER PITCH	129000	(E)
FIEVEL GOES WEST	59900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	139000	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149000	(U)
FINAL FANTASY 3	159000	(U)
FIREMAN	129000	(E)
FLASHBACK	59900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	99900	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	139900	(E)
FRANKENSTEIN	119900	(U)
FUN & GAMES	123000	(E)
GALACTIC PINBALL	89900	(E)
GENGHIS KHAN 2	129000	(U)
GHOUL PATROL	59900	(E)
GOOFY TROOPS **PIPPO**	59900	(E)
GP1 PART 2	89900	(U)
HAGANE	99900	(E)
HEAD ON SOCCER	119900	(U)
HURRICANES	49900	(E)
IGNITION FACTOR	79900	(U)
ILLUSION OF GAIA	129000	(E)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	79900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	119000	(E)
INTERNATIONAL CRICKET	129000	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	139900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	159000	(E)
ITCHY & SCRATCHY	129000	(E)
JACK NIKLAUS GOLF	69900	(E)
JELLY BOY	79900	(E)
JOHN MADDEN 95	89900	(E)
JOHN MADDEN 96	139000	(E)
JUDGE DREDD	139000	(E)
JUNGLE STRIKE	129900	(E)
JURASSIC PARK	59900	(E)
JUSTICE LEAGUE	145000	(E)
KICK OFF	69900	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59900	(E)
KILLER INSTINCT	169000	(E)
KING ARTHUR	129000	(U)
KING OF DRAGONS	139000	(U)
KIRBY'S DREAM COURSE	109000	(E)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139000	(U)
LEMMINGS II	139000	(E)
LOONEY TUNES BASKETBALL	149000	(U)
LORD OF THE RINGS	59900	(E)
MAGIC SWORD	59900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	59000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	59900	(E)
MECHWARRIOR	89900	(E)
MEGA MAN 7	135000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	115000	(E)
MEGA MAN X PART 2	129000	(U)
METAL WARRIORS	109000	(U)
MICHAEL JORDAN BASKET	49900	(E)
MICKEY MANIA	79900	(E)
MICROMACHINES	79900	(E)
MIGHTY MAX	49900	(E)
MORTAL KOMBAT	59900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129000	(E)
MYSTICAL NINJA	119000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99900	(E)
NBA LIVE 95	139900	(E)
NBA LIVE 96	139000	(E)
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	TEL.	
NFL QUARTERBACK CLUB	149900	(E)
NHL HOCKEY 95	89900	(E)
NHL HOCKEY 96	139000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	79900	(E)
NINJA GAIDEN TRILOGY	139000	(U)
NOSFERATU	115000	(J)
OGRE BATTLE	159900	(U)
OPERATION STARFISH	129900	(E)
OPERATION THUNDERBOLT	139000	(U)
PAC IN TIME	119000	(U)
PAGEMASTER	69900	(E)
PARODIUS	69000	(E)
PGA TOUR GOLF	119000	(U)
PINBALL FANTASY	109000	(E)
POCKY & ROCKY 2	109000	(E)
POP'N TWINBEE 2 - RAINBOW BELL ADV.	59900	(E)
POWER INSTINCT	129000	(U)
POWER RANGERS	149000	(E)
POWER RANGERS 2	139900	(U)
POWER SLIDE	TEL.	
POWERDRIVE	129900	(E)
PUTTY SQUAD	119000	(E)
PUZZLE BOBBLE	119900	(E)
RED ALARM	89900	(E)
REN & STIMPY	59900	(E)
RETURN OF THE JEDI (STAR WARS 3)	79900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	59900	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	59900	(E)
ROBOTREK	129000	(U)
SAILOR MOON	109000	(E)
SAMURAI SHODOWN	149000	(U)
SECRET OF MANA	129000	(E)
SECRET OF THE STARS	135000	(U)
SHAQ-FU	69900	(E)
SIDE POCKET - BILIARDO -	89900	(E)
SOCCER SHOTOUT	129900	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	129000	(E)
SPEEDY GONZALES	119000	(U)
SPIDERMAN & X-MEN	89000	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV -	99900	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119000	(U)
STAR TREK - NEXT GENERATION -	159900	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY -	135000	(E)
STARGATE	109000	(E)
STARWING	59900	(E)
STERLING SHARP	149000	(U)
STONE PROTECTORS	129000	(U)
STREET FIGHTER 2 TURBO	59000	(E)
STREET HOCKEY 95	89900	(U)
STREET RACER	129000	(E)
STRIKER 2	79900	(E)
STUNT RACE FX	59900	(E)
SUNSET RIDERS	79000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	59900	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	89900	(E)
SUPER DROPZONE	119000	(E)
SUPER FAMISTA 4	TEL.	
SUPER MARIO ALL STARS	79900	(E)
SUPER MARIO KART	109900	(E)
SUPER METROID	59900	(E)
SUPER METROID + ZELDA	129000	(E)
SUPER PUNCH OUT	119000	(E)
SUPER RBI BASEBALL	119900	(U)
SUPER STAR WARS	59000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	119000	(E)
SUPER TURRICAN 2	119900	(E)
SWAT KATS	119000	(U)
SYNDICATE	119900	(E)
TELEROBOXER	89900	(E)
TETRIS & DR MARIO	109000	(E)
TETRIS 2	89900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49900	(E)
THE TICK	49900	(U)
TIN STAR	69900	(U)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	109900	(E)
TOP GEAR 3000	129000	(U)
TOTAL CARNAGE	59900	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	49900	(E)
TRUE LIES	119900	(E)
TURBO TOONS	89000	(E)
TURN & BURN	59900	(E)
UNIRALLY	119900	(E)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	139000	(E)
VORTEX	149000	(U)
WARIO WOODS	95000	(E)
WATERWORLD	159000	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	159000	(E)
WILD GUNS	129000	(U)
WILD SNAKES	69900	(U)
WINGS 2 - BLAZING SKIES	59900	(E)
WOLFENSTEIN 3D	97000	(U)
WOLVERINE	119000	(E)
WORLD CUP STRIKER	89000	(E)
WORLD CUP USA 94	59000	(E)
WORLD HEROES 2	139000	(U)
WWF RAW	89900	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	59900	(E)
YOGI BEAR	59900	(U)
YOSHI'S ISLAND (S.MARIO WORLD 2)	139000	(E)
YOUNG MERLIN	69900	(E)
ZELDA 3	89900	(E)
ZERO KAMIKAZE	149000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	59000	(E)
ZOOL	69000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

GAME BOY (Nintendo)

ADVENTURE OF LOLO	59000
ALLEWAY	49900
ANIMANIACS	69900
ASTEROID + MISSION COMMAND	59900
BART SIMPSON VS THE BEANSTALK	39900
BATMAN FOREVER	59900
BLUES BROTHERS 2	69900
CENTIPEDE - MILLIPEDE	59900
DEFENDER /JOUSTICE	59900
DONKEY KONG LAND	69900
DR MARIO	49900
EARTH WORM JIM	69000
GALAGA / GALAXIAN	59900
JUDGE DREDD	79900
KILLER INSTINCT	79900
KIRBY'S DREAMLAND 2	69900
METAL MASTER	69900
MICKEY MOUSE 5	69000
MISSILE COMMAND	65000
MONSTER MAX	69900
MORTAL KOMBAT 2	59900
MORTAL KOMBAT 3	59000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79900
NIGEL MANSELL RACING	59900
PACMAN	49000
PINBALL DELUXE	79900
PREISTORIK MAN	69900
PRIMAL RAGE	79000
SPIDERMAN & X-MEN	39900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	49900
STARGATE	49900
STREET FIGHTER 2	69000
SUPER BC KID 2	69900
SUPER MARIO LAND 1	39900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	69900
TETRIS	39900
TOTAL CARNAGE	39900
WATERWORLD	79000
WORLD HEROES 2 JET	69900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.) | **FAX** 011-31.13.555 | **POSTA** QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO | **MAILBOX** VIDEOTEL 211503732 | **QUEEN SHOP** corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158 | **SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT**

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CO

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 8.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 14.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS 9

MADE IN JAPAN 32

RECENSIONI 43

PREVIEW 136

ROBUE & ROLE 147

MAGIA! 148

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 151

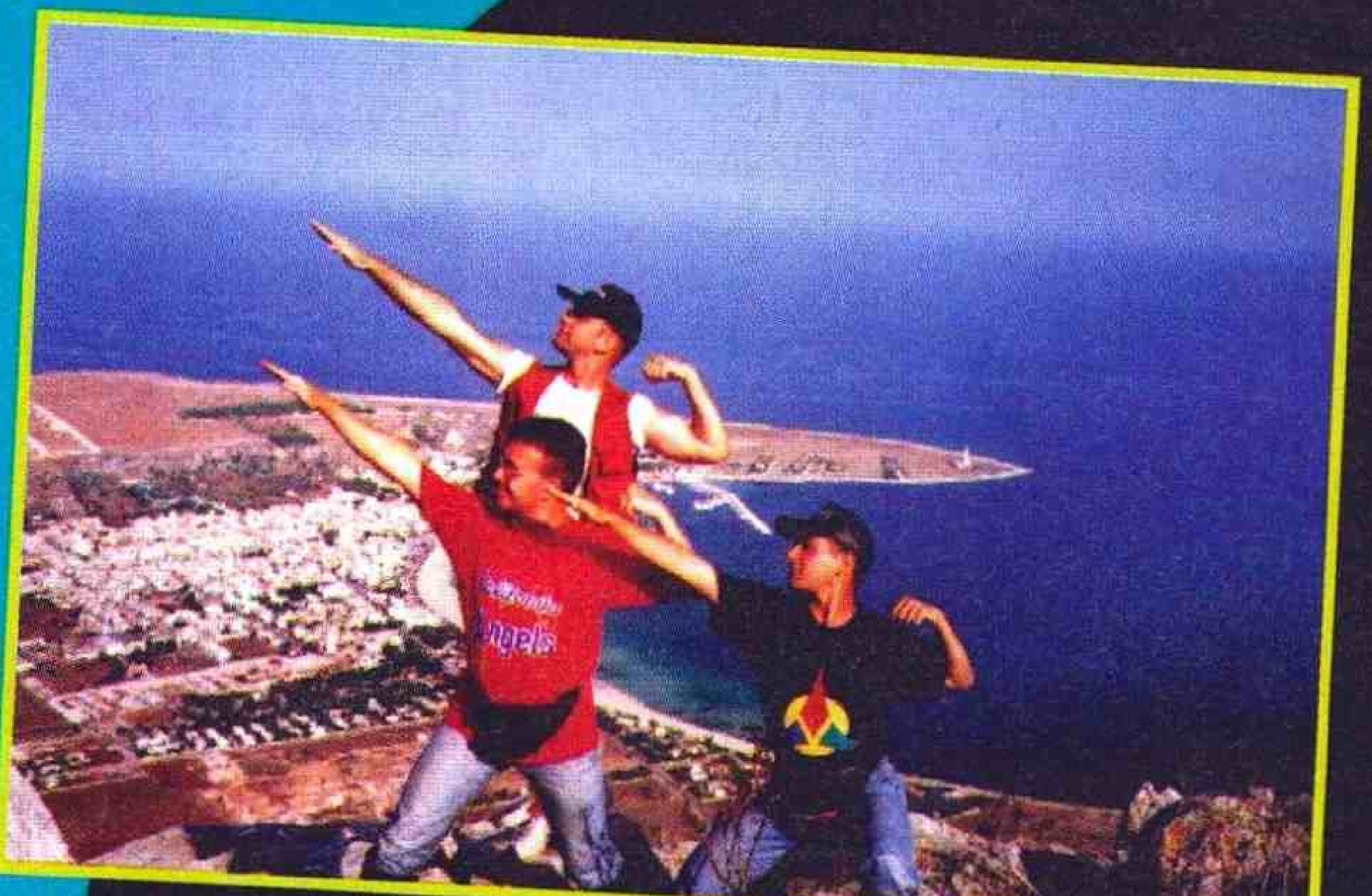
CONSOLIAMOCI 153

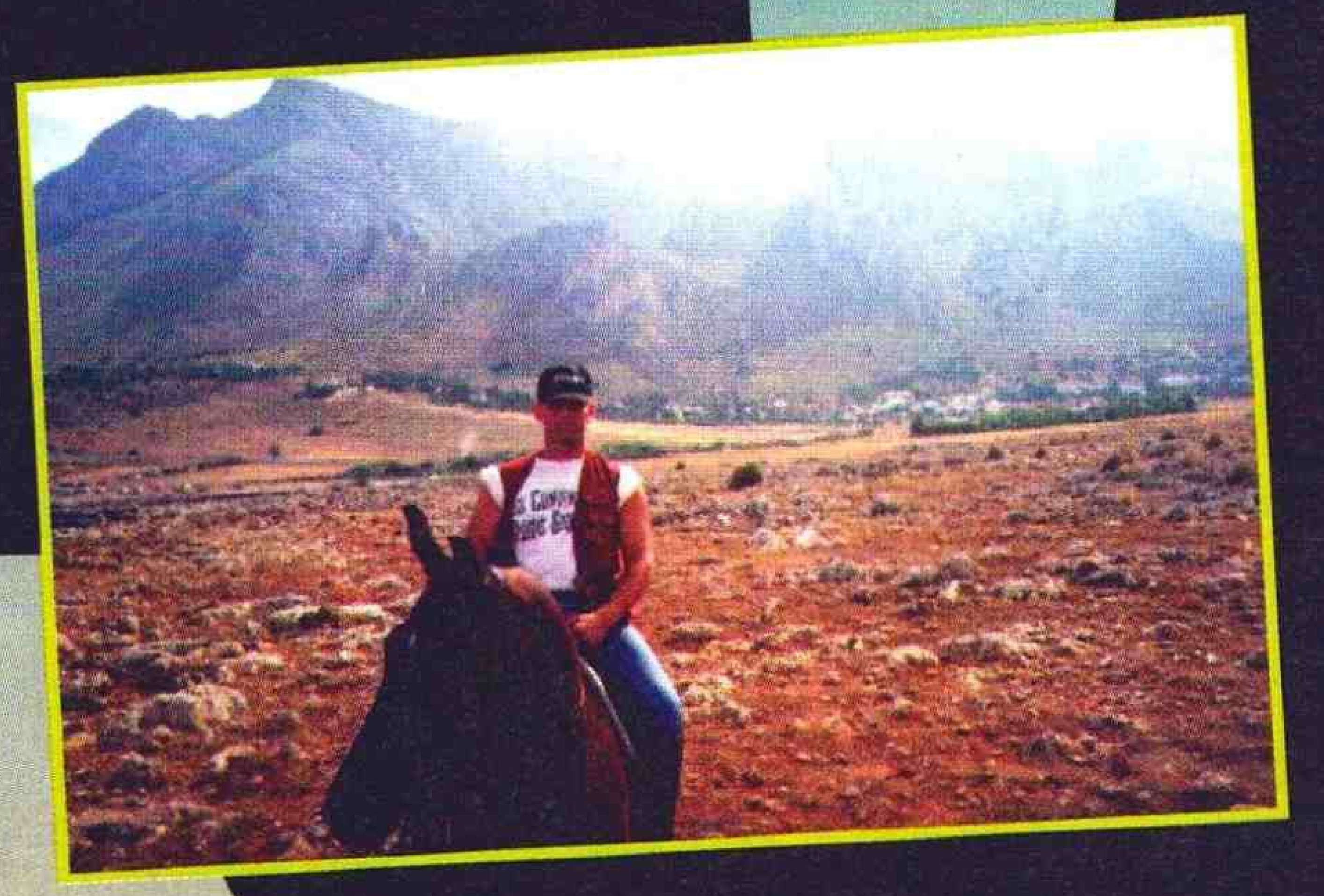
CONTROL YOUR CONSOLE 155

CYC 144 HELP 157

CYC SPECIALE JUDGE DREDD 158

BOVAS' HARD CAFE' 168





GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20123 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Fiorillo, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Celasco Claudio • Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 87.85.11 - Fax (02) 87.85.67 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Spedizione in abbonamento postale 50% Milano •

SBAGLIANDO S'IMPARA - QUASI SEMPRE

Ok, penso che lo abbiate visto tutti, e sinceramente spero che l'abbiate bellamente ignorato: sul fronte della copertina dello scorso numero c'era scritto ancora "settembre", invece di "ottobre" (sul dorso no, però non basta). Mi auguro che questo non vi abbia fatto perdere la rivista del mese scorso - del resto mi pare che le due copertine - Batman e MicroMachines - differiscano in maniera inconfondibile, ma al lettore casuale potrebbe essere sfuggito. Ci spiace.

Ma lasciamo da parte i sentimentalismi e passiamo a cose serie. In questo numero si trova un po' di bel materiale anche per Mega Drive e Super Nintendo: pare quasi che dovessimo aspettare l'arrivo delle macchine a 32 bit per vedere finalmente le vecchie console a 16 venire spremute all'osso. Purtroppo però qualche volta imparare sbagliando è un metodo un po' lento, e si arriva inevitabilmente in ritardo.

Così parrebbe dimostrare quasi tutta la serie di giochi recensiti per Playstation, a partire da Wipeout per arrivare a Mortal Kombat 3, mentre il Saturn in questo numero della rivista - a parte il servizio sulla cartuccia MPEG - fa una figura un po' magra. Ma in fondo siamo solo all'inizio, basta aspettare un po', i programmatori non sono ancora pronti a spremere le nuove macchine, c'è sempre tempo, e dai - sbagliando s'impara.

O no?

Alex Rossetto

INDICE RECENSIONI

3DO

78 THEME PARK

GAME BOY

102 PRIMAL RAGE

MEGA DRIVE

83 COMIC ZONE
50 COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD
86 EARTHWORM JIM 2
104 FIFA SOCCER '96
117 NBA LIVE '96
62 NHL '96
128 SUPER SKIDMARKS

PLAYSTATION

136 ASSAULT RIGS - PREVIEW
44 DESTRUCTION DERBY
96 MORTAL KOMBAT 3
68 NOVASTORM
138 PHILOSOMA - PREVIEW
142 SHELLSHOCK- PREVIEW
70 STREET FIGHTER - THE MOVIE
144 TWISTED METAL - PREVIEW
120 WIPEOUT

SATURN

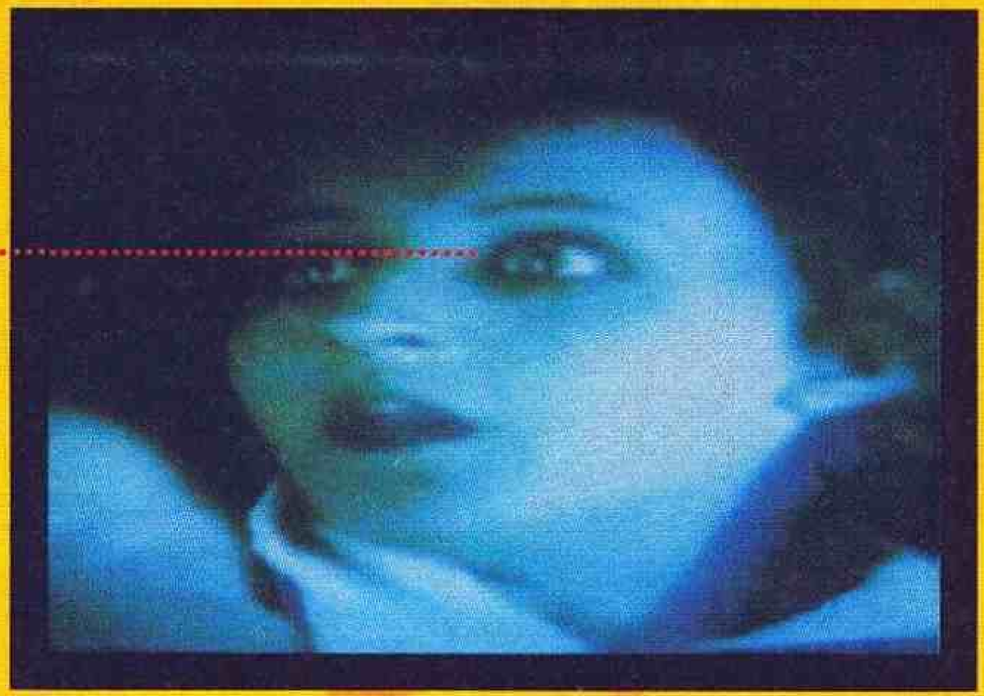
142 SHELLSHOCK - PREVIEW
70 STREET FIGHTER - THE MOVIE
112 VIRTUAL HYDLIDE

SUPER NINTENDO

86 EARTHWORM JIM 2
57 KILLER INSTINCT
76 VAMPIRE'S KISS
130 YOSHI'S ISLAND

Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 55.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

ODIS S.r.l.
COMPUTERS VIDEOGAMES
OLTRE 1000 TITOLI SU CONSOLLE
IN 200 MQ DI ESPOSIZIONE
TELEFONATE PER RICEVERE A CASA VOSTRA
L'ELENCO COMPLETO DEI TITOLI E PREZZI
ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO
ODIS S.R.L. - PIAZZA DI PONTE LUNGO, 31
(APPIA NUOVA - M LINEA A) - 00181 ROMA
TEL. 06/7016436 - 70300360 - FAX 06/70303635
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA DRIVE
GAME BOY
SEGA SATURN
VERSIONE ITALIANA
£ 999.000
(CON GIOCO)
PlayStation
VERSIONE ITALIANA
£ 749.000
3DO
SEGA GAME GEAR
NEO GEO
ACCESSORI
TUTTE LE MARCHE
UN MONDO
...DI GIOCHI
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
ORARIO NEGOZIO: 9.00-13.00/15.30-19.30
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
SABATO POMERIGGIO APERTO - LUNEDÌ MATTINA CHIUSO
SPESE DI SPEDIZIONE: L. 7.000 ORDINARIO, L. 12.000 URGENTE



AI RIVENDITORI

SPONSOR
UFFICIALE
CAMPIONATO
MONDIALE
RALLY

9°
RALLY DI
SARDEGNA

IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI

OFFERTE OGNI MESE

VASTO ASSORTIMENTO
IN STOCK

SEGA Nintendo

PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY

CORTESIA, CHIAREZZA E
COMPETENZA

OLTRE 500 TITOLI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE GAME BOY
SUPER NINTENDO GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

PROMO VIDEO

PROMOVIDEO s.r.l.
VIA CESARE BATTISTI, 14 - 21011 CASORATE SEMPIONE (VA)
TEL. 0331/296300 r.a. FAX 0331/769582

ORARI D'APERTURA (dal lunedì al venerdì) ore 9.00→12.30, 14.00→18.00

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro propietari

PERGIOCO®

CONTINUA LA SVENDITA CONSOLLE

VENDITA TELEFONICA PER L' ITALIA
tel. 02 / 29.52.42.56

VIDEOGAMES
NUOVI ARRIVI NUOVI PREZZI

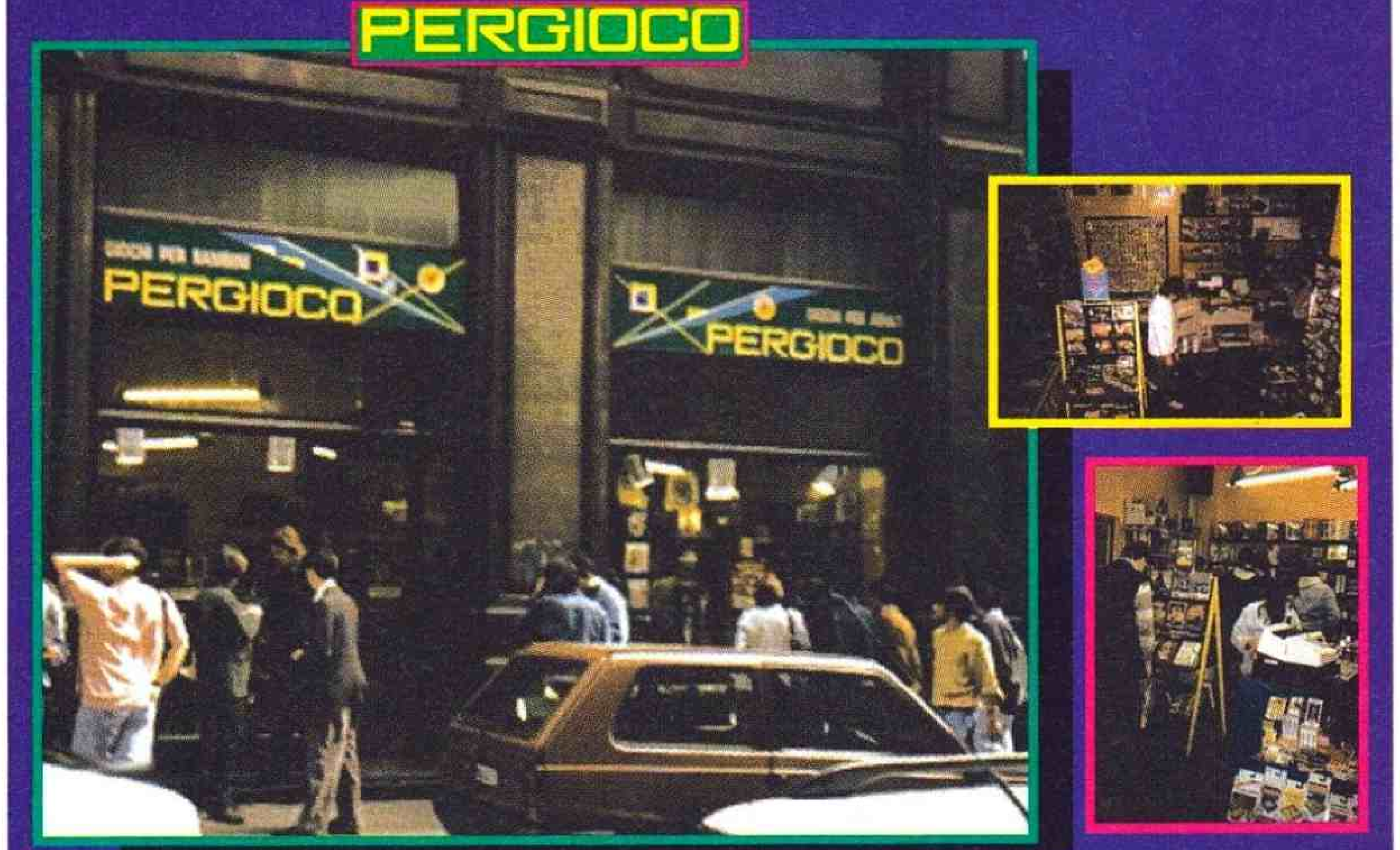
PERGIOCO CRESCE
ADESSO C'E'
UN NUOVO NEGOZIO
PERGIOCO A LUGANO

La gamma di Pergioco. Le novità. La scelta. Nel cuore della splendida Lugano, al Maghetti, in centro.

LUGANO (CH)
Quartiere Maghetti 20
tel. 091 / 213848

CD ROM - floppy
CONSOLEGAMES
MAGIC E CARDGAMES
MINIATURE
GIOCHI DI RUOLO
BOARDGAMES
WARGAMES - RIVISTE

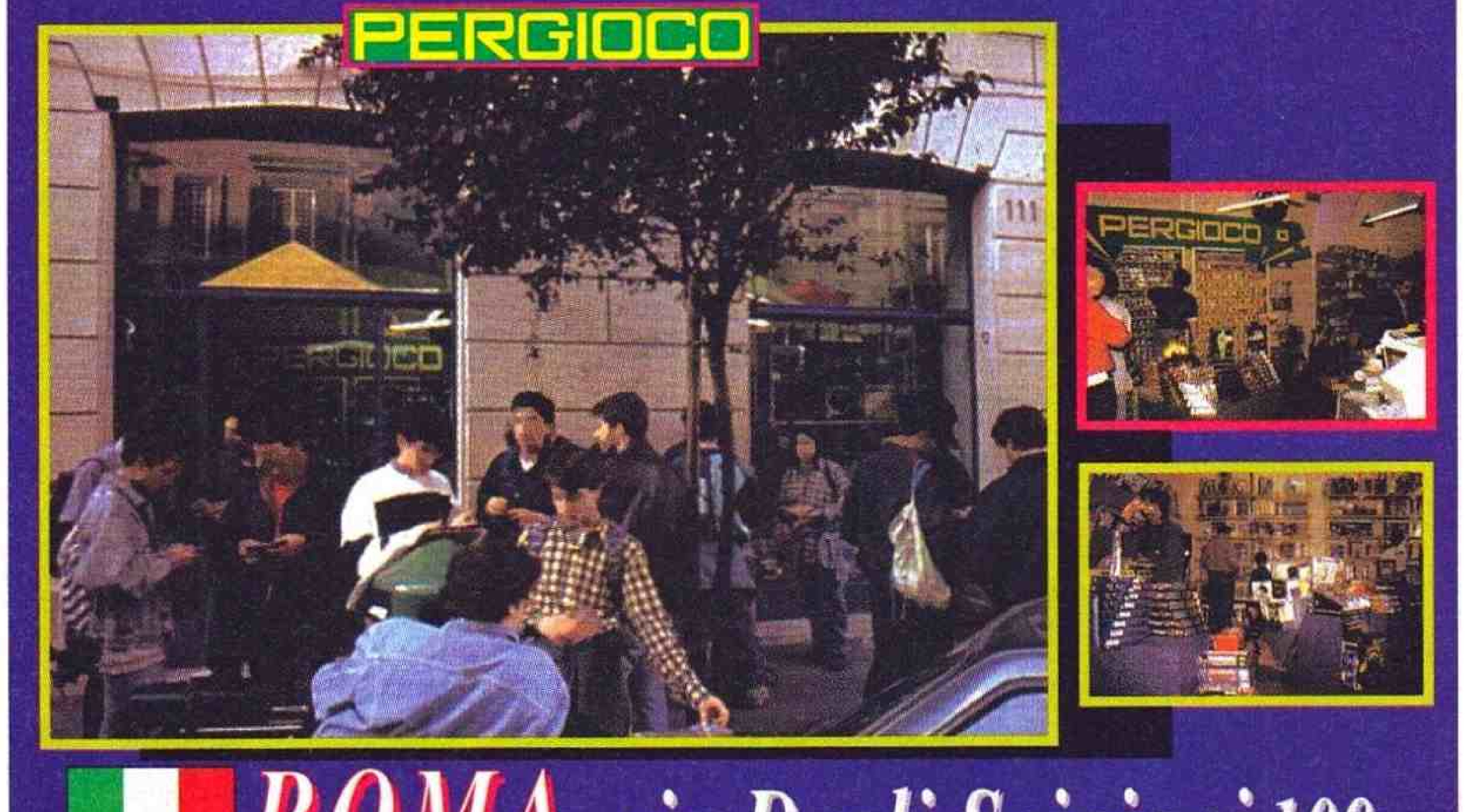
PERGIOCO DOVE



MILANO via San Prospero 1
MM1 Cordusio, angolo via Dante

*Vedi l'insegna,
scendi lungo la scala,
oltrepassa il portone rosso,
entra nel dungeon di PERGIOCO.*

MILANO via Aldrovandi
MM1 Lima, angolo via Plinio



ROMA via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano, Quartiere Prati

L'ABACUS E' GRANDE

E ci siamo anche noi. Dal 30 novembre al 4 dicembre saremo presenti all'Abacus con uno stand enorme (72 mq) pieni di Go Kart (avete letto bene), postazioni Battle Mech (con sedile, joystick thrustmaster e casco virtuale) e tante belle iniziative per farvi vincere qualcosa a tutti i costi. Venite a trovarci e non ve ne pentirete!

Ovviamente, venendo ad Abacus potrete farvi un'idea di come stia progredendo il panorama videoludico italiano. Tutte le maggiori case produttrici esporranno i propri prodotti dando l'opportunità ai visitatori di provarli.
In definitiva, una fiera per chi ha voglia di conoscere, scoprire e divertirsi.

OLTRE SATURNO

E' ormai un'impressione abbastanza diffusa quella che vuole l'hardware del Saturn leggermente meno potente di quello del PSX in termini di potenza di calcolo.
Impressione nata, ricorderete, con giochi come Daytona che hanno deluso le persone che speravano in una conversione perfetta del coin-op, e si sono trovati di fronte al famigerato "clipping" con scenari che comparivano a blocchi davanti a loro. Questo senza nulla togliere alla qualità intrinseca di giochi come Virtua Fighter e Daytona, che, detto tra noi, continuo personalmente a preferire ai vari picchiaduro e giochi di corse per PSX.
Ci sono, però, voci insistenti di una certa difficoltà da parte degli sviluppatori di software nello sfruttare al meglio l'architettura del Saturn; far funzionare i due processori Hitachi SH2 in parallelo al meglio sembra essere cosa non troppo facile per i programmatori.
In questo panorama si inseriscono perfettamente le notizie dello sviluppo di un Saturn 2, una macchina dalle rinnovate potenzialità hardware. Sembra davvero strano che si cominci a parlare di un nuovo Saturn quando quello originale è uscito da meno di un anno (per non parlare dell'uscita italiana), ma si tratta di una pratica decisamente diffusa tra gli sviluppatori hardware. La Intel - il più grosso produttore mondiale di microprocessori - per esempio, aveva già iniziato lo sviluppo del P6 (che adesso si chiamerà Pentium Pro) da diversi mesi quando ancora doveva annunciare alla stampa l'uscita del Pentium stesso.

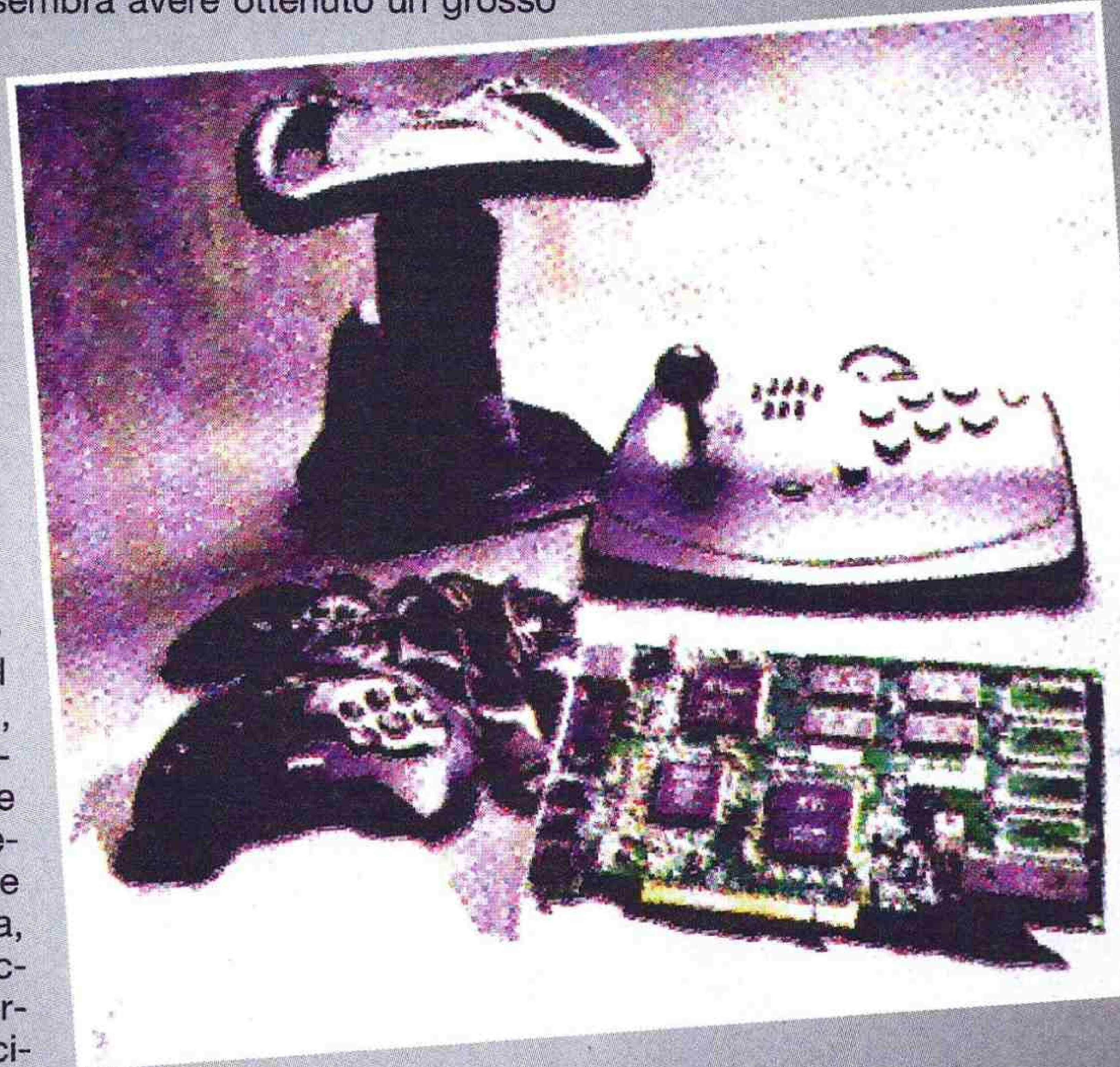
Sta di fatto, comunque che la Sega si trova di fronte a una concorrenza Sony più dura del previsto e soprattutto alle prospettive di un Ultra 64 che potrebbe, in capo a un anno, seppellire in un mare di poligoni le attuali prestazioni del Saturn (andate a dare un'occhiata all'articolo relativo).
Questa volta, alla Sega, vogliono andare sul sicuro, e per lo sviluppo del Saturn 2 si baseranno sulla tecnologia delle loro schede da bar. Esattamente come hanno fatto per i giochi da casa (per i quali si sono avvalsi di gruppi di programmatori che lavoravano anche su coin-op, ottenendo ottimi risultati) alla Sega sfrutteranno la collaborazione della Lockheed Martin, ditta americana con sede a Orlando, in Florida. Il gruppo originario della Lockheed Martin si è infatti occupato dello sviluppo del Model 1 della Sega, quello su cui girava Virtua Racing per intenderci, ha collaborato alla parte grafica del Model 2 (Daytona, Virtua Fighter 2, Sega Rally) e sta lavorando adesso al Model 3.
Tutte queste sono comunque speculazioni tecniche, come Bill Gates ha ampiamente dimostrato con il suo MS-DOS e con Windows, il marketing spesso conta più della qualità intrinseca del prodotto, e una macchina meno potente può avere ugualmente un grosso successo, se ben gestita e supportata, e qui la partita è ancora tutta da giocare...

- Non c'era davvero alcun dubbio che la Datel si sarebbe occupata prima o poi anche delle nuove console, ma già a pochi mesi dall'uscita del Saturn non me l'aspettavo. Di cosa sto parlando? Semplice della cartuccia Action Replay per Saturn. Come, non sapete di cosa si tratta? Vergogna, ai tempi di C64 e Amiga erano un vero mito, consentivano di pasticciare attraverso la memoria del computer e di combinare un sacco di cosette, legali e un po' meno. L'Action Replay è stata riproposta in tempi recenti anche per console, con delle funzioni leggermente differenziate. Questa versione per Saturn, in particolare, consente di modificare alcune locazioni di memoria tramite dei precisi codici. In questo modo si potranno ottenere vite infinite, invulnerabilità e una quantità di altre cavolatine (non so se vi è mai capitato di dare un'occhiata ai possibili codici per Street Fighter su SNES, si poteva perfino cambiare colore ai lottatori). A differenza delle altre versioni, questa Action Replay non disporrà dell'opzione per scoprire da soli questi codici (operazione peraltro complessa e per nulla sicura), ma alla Datel garantiscono la periodica pubblicazione dei codici per tutte le ultime uscite. Inutile dire che la cartuccia servirà anche da convertitore, vi consentirà insomma di utilizzare i giochi di qualsiasi nazionalità su qualsiasi console, probabilmente l'opzione più utile...

- Chi si rivede, il caro buon vecchio TOSHINDEN, uno dei primi giochi poligonali ad apparire su Playstation, e il più grosso contendente di Virtua Fighter. Ai tempi i due picchiaduro furono oggetti di confronto per determinare quale fosse la macchina migliore tra Saturn e PSX, cosa difficilmente proponibile, visto che si tratta di giochi diversi, ma adesso tutti i fanatici dal "mio più bello, colorato, grosso del tuo" potranno sfogarsi liberamente. Sta infatti per uscire anche la versione Saturn del gioco, che si è sicuramente meritato la

IL PC UNA MACCHINA DA LAVORO?

Ma non fatemi ridere. La Intel stessa ha ormai riconosciuto da tempo che buona parte delle vendite dei loro computer (o meglio, processori) più nuovi e potenti si dirige verso il mercato hobbistico-ludico di smanettoni disposti a sborsare cifre considerevoli per disporre di una macchina in grado di far girare l'ultimo supergioco. Ecco il perché della scheda 3DO prodotta se non erro dalla Creative Labs, azienda leader nel campo delle schede sonore, uscita ormai un annetto addietro e in grado di far girare anche i giochi 3DO su PC. La cosa non sembra avere ottenuto un grosso successo (anche perché è lo stesso 3DO a non avere ottenuto un buon riscontro), ma la cosa non sembra affatto aver scoraggiato quelli della nVidia.

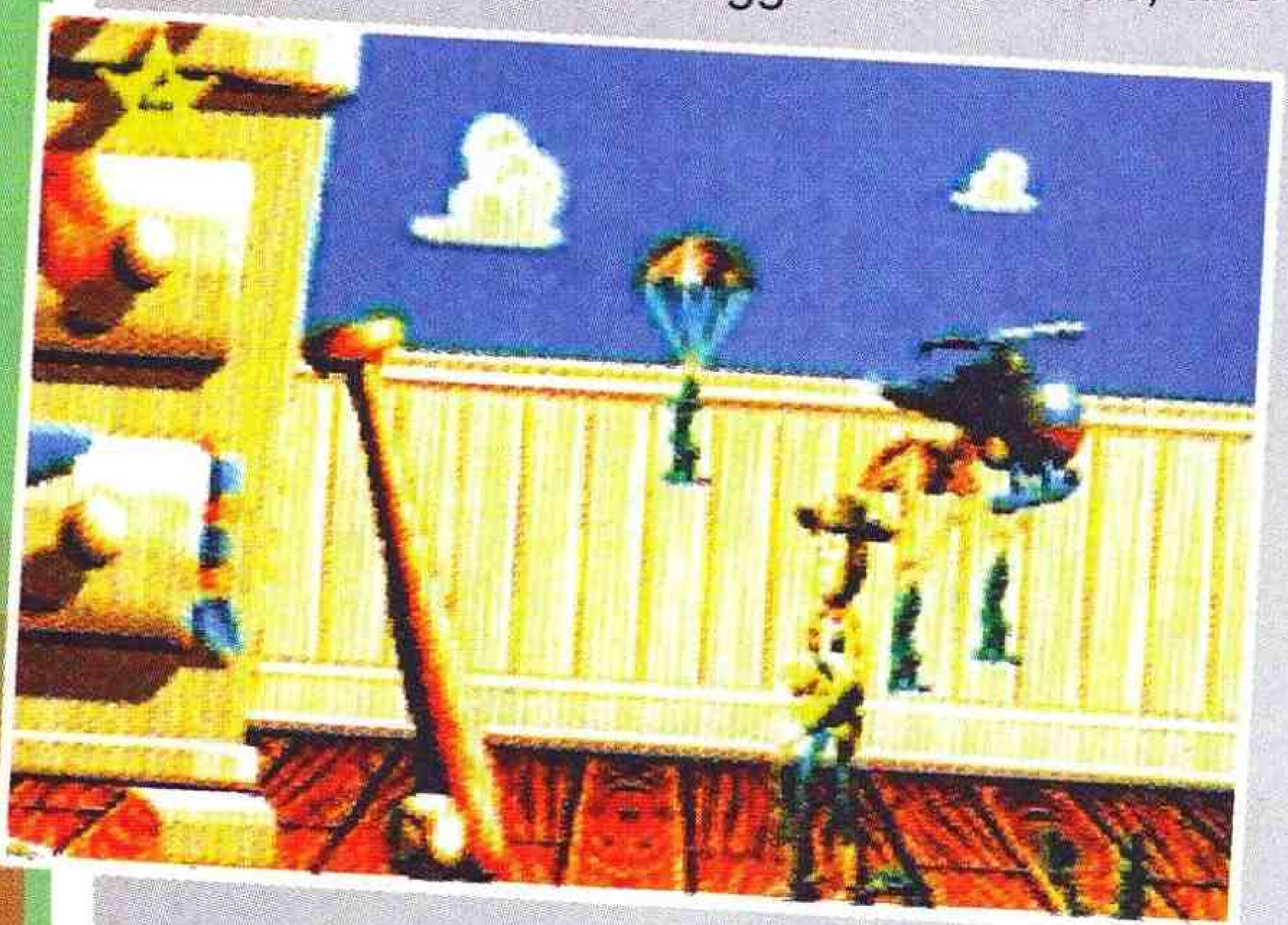


E chi cavolo sarebbero? Non ne ho la più pallida idea, tutto quello che so è che hanno raggiunto di recente un accordo con la Sega per la produzione di una scheda in grado di far girare, con alcune modifiche, anche i giochi del Saturn su PC.
La scheda è la NV1 Multimedia Accelerator, ma il suo compito non è quello di piazzare un bel Saturn all'interno del vostro PC, che ne utilizzi a malapena il CD-Rom e il video, ma di costruire qualcosa di più integrato con il resto del PC, qualcosa da utilizzare in diverse applicazioni. Insomma, come dice il nome, una scheda acceleratrice multimediale, che permetta al PC di gestire con più facilità operazioni come la gestione di grafica poligonale texturata, la riproduzioni di filmati FMV e la gestione sonora, tutte a carico del processore centrale o, per filmati e sonoro, di schede separate.
Un paio di dubbi ovviamente ci sono. L'idea è molto bella ma è difficile che la nVidia riesca a stabilire uno standard PC nell'ambito delle schede multimediali. La scheda, inoltre, non è completamente compatibile con il Saturn, anche se l'accordo con la Sega prevede che diversi titoli verranno pubblicati anche per la NV1. Un'ultima cosa: la scheda NV1 funzionerà solo su Pentium, che da solo è in grado di produrre giochi poligonali che si avvicinano non poco alla qualità dei giochi Saturn (vedi Screamer, gioco di corse molto simile a Daytona). Vale la pena di spendere quello che dovrebbe essere mezzo milione per avere qualche gioco originale Sega anche su PC? La risposta è sì se i giochi saranno di gran lunga migliori a quelli disponibili per i "normali" PC e se la scheda sarà in grado di avere altre applicazioni che non siano videoludiche, altrimenti...

SPAWN
SNES

Spero per voi che sappiate qualcosa del fumetto di Spawn, perché io ne so veramente poco. Si tratta di un fumetto di Todd McFarlane, disegnato in maniera splendida che è riuscito a guadagnarsi parecchi estimatori anche qui da noi tramite la versione italiana. Si tratta di un comic bello cupo, il cui eroe è morto (bell'inizio!) ed è riuscito a tornare in vita grazie a un patto col diavolo. Tra le clausole del patto c'era anche una bella tutina

MA TOPOLINO FA IL PROGRAMMATORE?

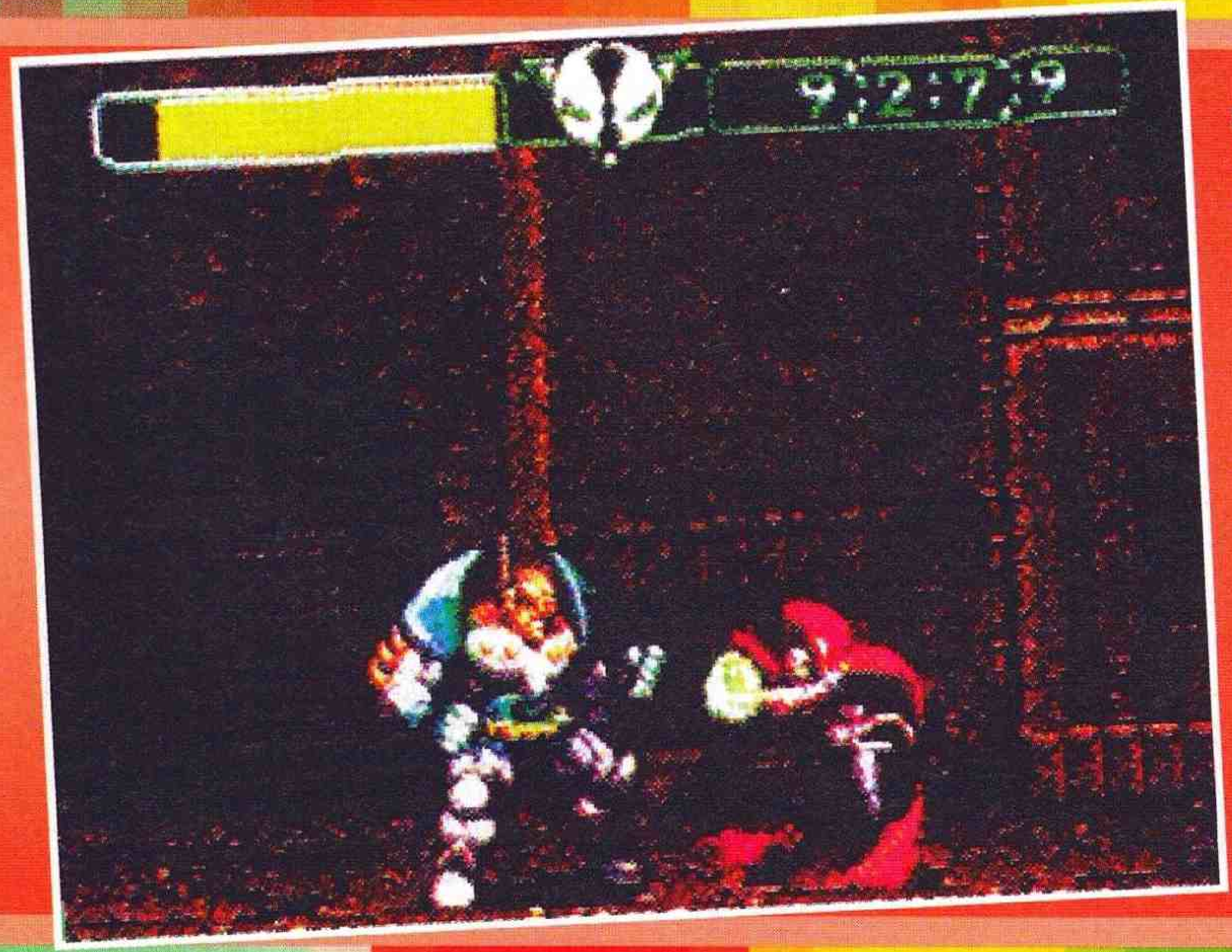


Da oggi sì! E' ufficiale, anche la Disney entra nel campo dei videogiochi, e lo fa a modo suo. Non che finora ne fosse rimasta molto fuori, aveva semplicemente lasciato che delle sue numerose licenze si occupassero case di navigata esperienza come Virgin e Capcom. Il suo ingresso nel mondo dei videogiochi lo fa comunque controtendenza, i tre giochi per console che ha in programma per la fine dell'anno riguarderanno SNES e Mega Drive. Alla faccia di tutte le case che si sono gettate sul mercato a 32 bit, la Disney è tuttora convinta della forza del mercato a 16 bit - e con le basi installate non possiamo certo darle torto - e comincerà a sviluppare su PSX e Saturn quando questi costituiranno una fetta di mercato sufficientemente affidabile.
Incredibile a dirsi, tra i tre giochi in programma la piccola pantegana non c'è: tra le facce note ci sarà invece POCAHONTAS. Il tie in del film sarà il solito platform pieno di enigmi da risolvere. Pocacosa. GARGOYLES è invece ispirato a un programma televisivo americano della Disney, anche se non si direbbe dallo stile del gioco. Non ci sono le tinte pastello di Pocahontas e anche il protagonista del gioco non è certo un pacifista convinto, il gioco ha inoltre uno stile grafico particolare che utilizza grafica renderizzata in quantità per gli sprite.

L'ultimo gioco della Disney, TOY STORY (ispirato a un film di prossima uscita in America), utilizzerà in misura ancora maggiore la grafica renderizzata. Si potrebbe addirittura definire come un Clockwork Knight a 16 bit, visto che non sono solo le tecniche grafiche a essere simili, ma anche lo scenario. Si prevede come il pezzo forte delle uscite Disney di Natale: se ne parla infatti un gran bene, ottima la grafica e fluide le animazioni, potrebbe dare la polvere allo stesso Clockwork Knight dimostrando che 32 bit non sono assolutamente necessari per fare un bel gioco.
Ma non è solo dal punto di vista grafico che Toy Story promette bene: sarà anche parecchio vario con i suoi tre distinti stili di gioco; oltre al solito platform ci sarà infatti un gioco in prospettiva alla Doom e un gioco di corse. Tenetelo d'occhio.

conversione. Grafica a parte si tratta infatti di un gran bel picchiaduro, non a caso è stato programmato da quelli della Takara che, in quanto a esperienza nel campo, non temono confronti.
- Ma non c'erano soltanto Virtua Fighter e Toshinden. A fare da terzo incomodo arrivò anche Tekken della Namco, un altro bel pezzo di software. Tanto bello da meritarsi un seguito. TEKKEN 2 è infatti già pronto nella sua versione da bar, ma dovrebbe essere convertito per Playstation nei prossimi mesi.
- Probabilmente il genere più diffuso, di recente, su console è diventato il calcio, che ha decisamente surclassato i giochi di guida. Qualche nome? Fifa 96, Actua Soccer, Victory Goal, J. League, Powersports Soccer, giusto

per ricordarvi qualche nome noto. E allora aggiungo un paio di nomi alla lista. Si tratta di ONSIDE della Elite per PSX e 3DO, che sembra un po' la versione calcistica di Virtua Fighter, con tutti i giocatori poligonati, e dovrebbe avere anche una completa gestione manageriale della squadra. Il secondo è PRIME GOAL EX per PSX dalla Namco. Il nome è già una garanzia, ma per sapere quale sarà il vincente dovre-



simbiotica che gli consente di fare un danno non indifferente ai suoi avversari. Inutile dire che il gioco sarà un picchiaduro, con Spawn che disporrà dei suoi colpi preferiti, catene comprese. Sarà sicuramente molto atteso dagli appassionati, ma dovrebbe trattarsi di un buon gioco indipendentemente dal fumetto che l'ha ispirato...

mo aspettare il giudizio di una recensione.
- Anche i giochi di boxe non scherzano. Il più promettente sembra Victory Boxing a cui abbiamo accennato il numero scorso, c'è poi Boxer's Road e adesso è arrivato anche FOES OF ALI per 3DO dalla EA. Graficamente, mi dispiace per la casa americana, sembra il meno promettente, le texture non sono un granché anche se, per esempio, si modificano, con tagli e ferite, a mano a mano che gonfiate di pugni l'avversario (o viceversa). Anche qui riserviamo alla recensione l'ultima parola...
- La Psygnosis ormai sforna un gioco per Playstation ogni cinque minuti. Anche questo mese ce ne sono un paio di nuovi, che non ricordavo di aver visto tra le press release. Il primo è un certo SENTIENT, di cui non ho pienamente capito la struttura, ma dovrebbe trattarsi di una specie di avventura ambientata in una futuristica

stazione spaziale. Inutile dire che graficamente sarà il solito festival di renderizzazioni. Il secondo titolo, PARASITE, è invece una specie di platform, ma ha in comune con il precedente l'abbondanza di grafica renderizzata e uno stile bello cupo. Il protagonista è infatti un poveraccio il cui corpo è stato invaso da un poliziotto extraterrestre, che lo utilizza per andare in giro a dare la caccia a pericolosi criminali. Entrambi sembrano decisamente interessanti, teneteli d'occhio.

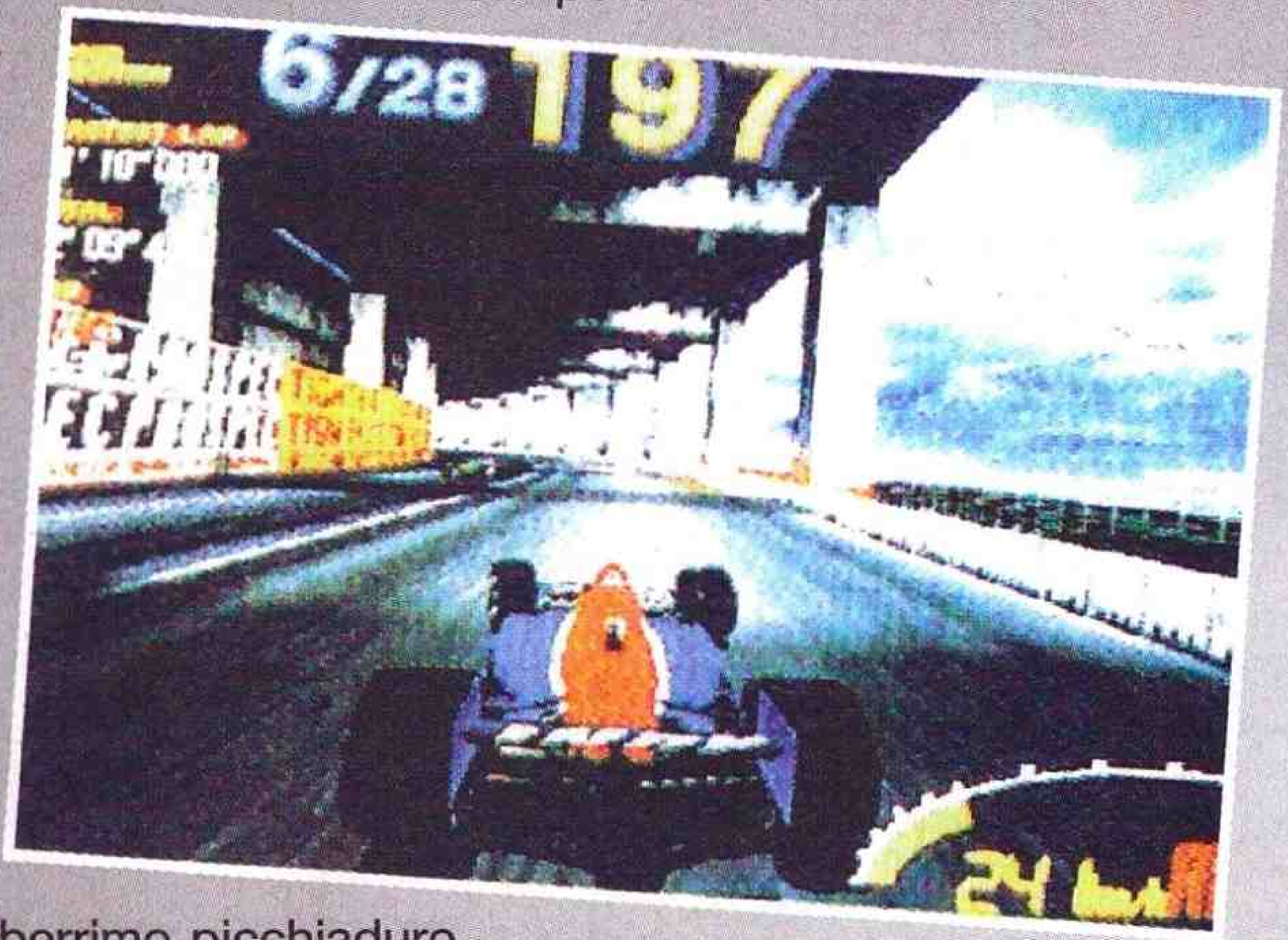
SE IL 24-25 VI CAPITA DI PASSARE PER TOKIO...

Ultra 64. O Ultra Famicom, come verrà chiamato in Giappone. E' forse finalmente finita l'attesa, la lunga lista di annunci e smentite che va avanti da ormai quasi due anni?. E' possibile. Da agosto infatti, diversi sviluppatori di fiducia della Nintendo hanno cominciato a ricevere i nuovi sistemi di sviluppo per Ultra 64 e possono finalmente cominciare a mettersi al lavoro. Sono anche cominciate a filtrare notizie su quelle che saranno le specifiche della nuova macchina.
Anzitutto è confermato che il prezzo si aggirerà intorno ai 250 dollari (circa mezzo milione), una soglia molto importante per la sua competitività, e avrà delle capacità hardware senza concorrenza, con la sola eccezione dell'M2 del 3DO. Si parla di possibilità grafiche sbalorditive e di 600.000 poligoni texturati al secondo, ma queste sono cifre a cui è difficile dare un senso. Più affidabili sono le reazioni degli sviluppatori, entusiastiche rispetto al nuovo hardware a disposizione. D'accordo, si tratta di sviluppatori di fiducia

della Nintendo, non sarebbe potuto essere altrimenti, ma sembra oggettivamente che le potenzialità grafiche dell'Ultra 64 si collochino su un altro pianeta rispetto a Saturn e PSX. Il processore dovrebbe essere un mangiadati da più di 100 MIPS, il coprocessore grafico (a 64 bit naturalmente), giusto per fare un esempio potrà raggiungere risoluzioni grafiche di 1280x1024, neanche visualizzabili dai normali televisori.
Insomma, stando a queste prime impressioni la Nintendo spazzerà via la concorrenza l'anno prossimo? Non è per niente detto, visto che anche l'Ultra 64 i suoi problemini dovrebbe averli.
Anzitutto il prezzo inferiore rispetto alle altre console è dovuto principalmente all'assenza del lettore CD. Sì, perché vi ricordo, in caso ve lo foste dimenticati, che la Nintendo ha optato per una console ancora basata su cartucce, in controtendenza rispetto al trend di questi anni che vuole il CD come supporto preferito per i giochi.
Nessun problema, apparentemente. Personalmente sono sempre stato del parere che il supporto CD non è assolutamente necessario. 600 Mbyte di dati sono fin troppi per un gioco, e si possono citare dozzine di esempi, di giochi che ne utilizzano solo una minima parte.
Ma il CD ha ormai cambiato il panorama dei titoli. Come è dimostrato dalle sempre più numerose conversioni tra diversi formati CD, esiste ormai un vero e proprio "genere" di giochi su CD, fatti di abbondanti filmati renderizzati, grafica a profusione e musiche digitali. Insomma, una volta disponibile il supporto, se ne è anche trovato un utilizzo.
L'Ultra 64 rischia di restare tagliato fuori da questo panorama di giochi, ma non solo. Una macchina dalle capacità grafiche e sonore dell'Ultra 64 richiede anche grosse quantità di dati; tutte le texture dei vari livelli di qualche gioco di guida vanno pur memorizzate da qualche parte. Le cartucce utilizzate dalla Nintendo utilizzeranno un sistema di compressione in grado di memorizzare molti più dati della loro normale capienza, ma bisognerà verificare se saranno sufficienti, e soprattutto quanto costeranno rispetto ai più economici CD.
Insomma le domande intorno all'Ultra 64 sono ancora molte, ma alcune potrebbero trovare risposta già da questo mese. La Nintendo ha infatti annunciato che i primi esemplari finiti della sua nuova console saranno pronti per fare il loro debutto alla fiera giapponese della Nintendo, lo Shoshinkai, che si terrà il 25 e 26 novembre. Vi sembra presto? Mica tanto, la stampa internazionale potrà finalmente mettere le mani sopra la nuova console (dovrebbero esser già disponibili anche tre giochi) ma si tratta sempre dei primi esemplari, è difficile che l'Ultra 64 riuscirà ad arrivare nei negozi giapponesi per dicembre, la scadenza che la Nintendo si era posta come obiettivo, peccato.
Tra le voci per quello che riguarda i titoli si parla di un nuovo gioco di Mario, seguito da titoli come Killer Instinct, Donkey Kong Country, Street Fighter, Mega Man e anche la EA dovrebbe collaborare con la sua serie sportiva. Sempre a livello di voci c'è da segnalare anche l'intenzione della Nintendo di uscire con un proprio formato completamente diverso dal CD. Si tratterebbe di un'unità Minidisk con dischi da 130Mbyte, ma molto più veloci di un CD Rom, verificheremo...

E POI CI TROVEREMO COME LE STAR...

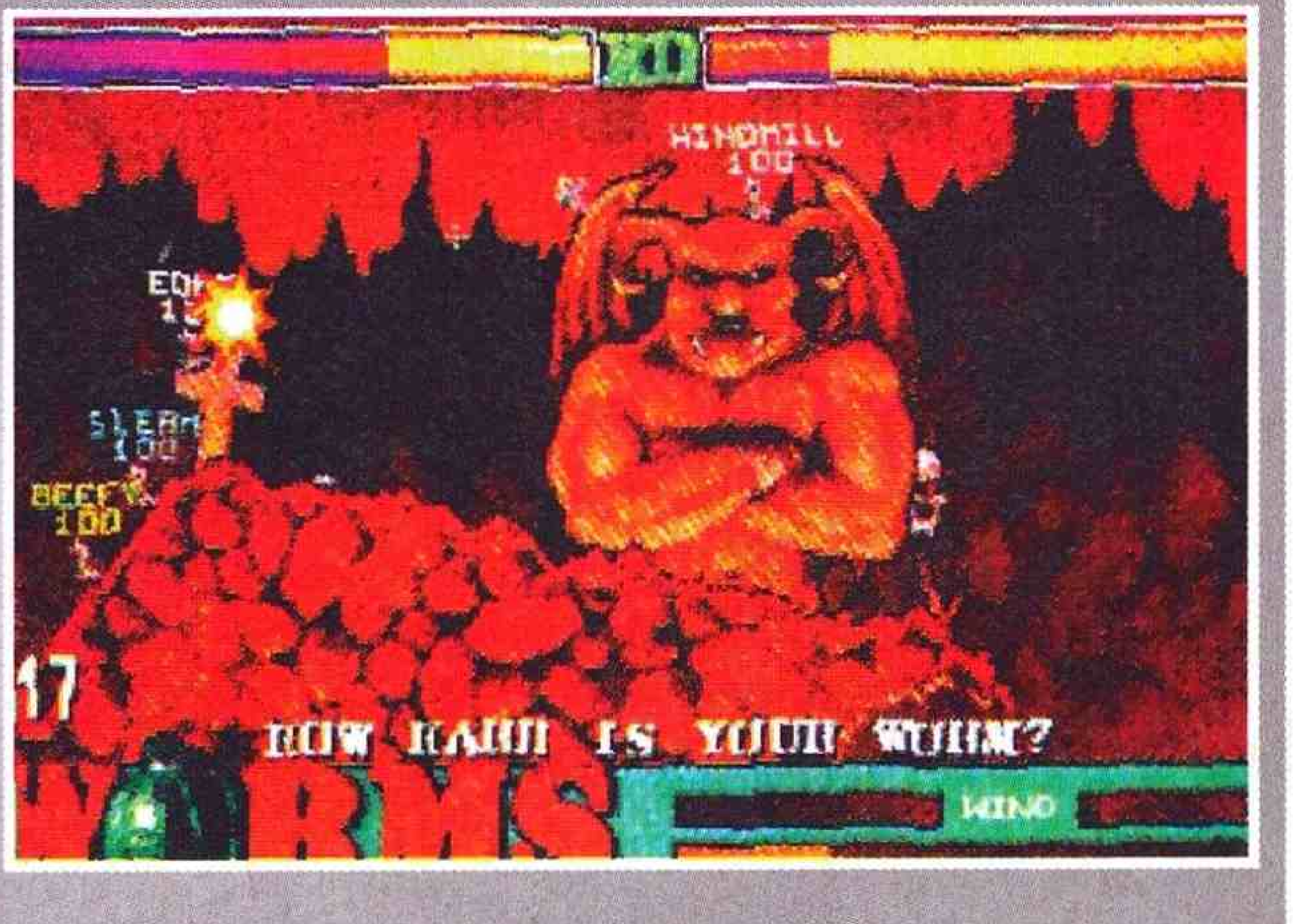
... a parlare ancora di giochi da bar. Anche perché le vicende della Sega in questo campo sono da tempo legati alle casalinghe sorti del suo Saturn.
Ma ricapitoliamo un attimo la situazione. Al momento nelle sale da bar potete trovare ancora il Model 2, su cui la Sega è riuscita a piazzare un paio di colpi da maestro come Virtua Fighter 2 e Sega Rally, ma la casa giapponese non ha certo intenzione di fermarsi qui. Per il seguito del celeberrimo picchiaduro poligonale, Virtua Fighter 3, c'è infatti una nuova scheda da bar, il Model 3, a cui sta lavorando, per quanto riguarda la parte grafica, la Lockheed Martin che, come potete leggere in queste stesse news, si sta occupando anche di un Saturn 2. La nuova scheda dovrebbe fare un salto sostanziale rispetto ai suoi predecessori, con la capacità di sbattere su schermo 750.000 poligoni texturati. Non oso pensare come potrebbero diventare i lottatori di Virtua Fighter con questa risoluzione, del resto è ancora fin troppo presto. La nuova scheda non vedrà la luce prima del prossimo anno, figuratevi allora per Virtua Fighter 3, e infatti per ora la Sega si accontenta ancora di sfruttare il Model 2.



L'ultimo nato tra i giochi di corse della casa, Indy 500, sfrutterà ancora la "vecchia" scheda. Con Indy 500 si fa un po' un tuffo nel passato, sia perché lo sviluppatore è il gruppo AM1 che si occupò a suo tempo di Virtua Racing, sia perché dopo Daytona si torna su una classica pista del campionato Indy americano. Ovviamente come piste non ci saranno solo i monotoni ovali del campionato Indy, per nostra fortuna i programmatori si sono presi la libertà di crearne delle altre assieme a degli scenari decisamente più movimentati e divertenti, e chissenefrega se sono improbabili e meno realistici.

Ma parlando di giochi di corse, la concorrenza, ovvero la Namco, cosa sta combinando? Al momento si difende più che bene. Dopo Ridge Racer 2, che a dire il vero non portava grosse innovazioni rispetto al predecessore, è arrivato finalmente il vero seguito del loro famoso gioco di corse. Si tratta di Rave Racer e, come potrete notare, le similitudini con le precedenti puntate, almeno graficamente, sono notevoli. Ci sono però alcune sostanziali novità, la più importante è che, finalmente, non ci sarà solo una pista nel gioco (è sempre stata questa la critica più pressante rivolta a Ridge racer) ma ben tre di diversa difficoltà oltre all'originale. Anche la scheda su cui girava Ridge Racer, il System 22, è stata leggermente riveduta e la corsa dovrebbe essere adesso ancora più fluida. Tutto questo aspettando la prossima scheda da bar a cui la Namco sta lavorando, la System 23 - la lotta continua...

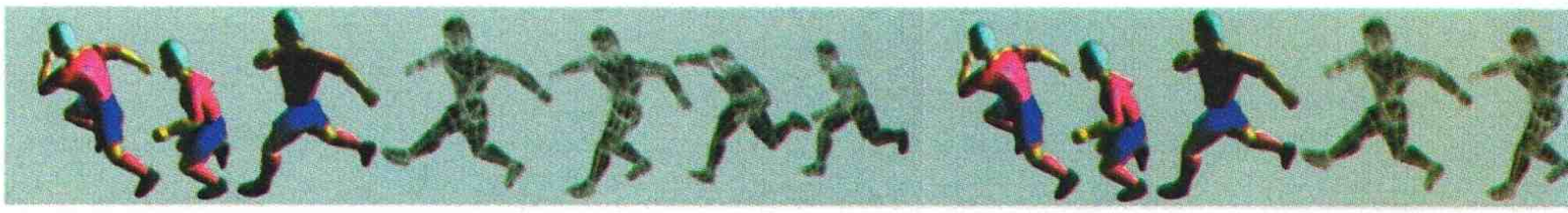
DAI VIENI A PESCARE CON NOI...



Uhmm, come utenti console dubito che abbiate sentito parlare molto del Team 17 o di giochi come Scortch. Be', i primi sono un gruppo di programmatori inglesi decisamente ben dotati dal punto di vista tecnico, a suo tempo si imposero come uno dei migliori gruppi di programmatori su Amiga, e di recente sono, fatalmente, passati al PC. Il secondo è invece uno stupido (quanto divertente) giochino shareware per PC, in cui una serie di carri armati combattono tra loro a colpi di artiglierie di vario tipo.
Il risultato? Vermi! WORMS è infatti l'ultimo giochino del Team 17, appena uscito per PC e che sarà pubblicato anche per Saturn e Playstation.
Su un variegato scenario montuoso una serie di vermi si sparano utilizzando un arsenale fatto di mortai, bazooka, missili a ricerca, mitragliatori e una quantità di altri gadget. Il concetto è di una semplicità disarmante, ma il gioco diventa divertentissimo se provate a sfidare qualche amico. Ciò non toglie che si tratta di un gioco che potrebbe stare benissimo anche su NES (neanche SNES) e che un supporto come il CD sia completamente sprecato... a quando Breakout per PSX?

UNA GARANZIA

EA SPORTS™



AGGREDISCI IL CAMPO

FIFA SOCCER 96

OLTRE 4000 CALCIATORI DA TUTTO IL MONDO

12 CAMPIONATI INTERNAZIONALI TRA CUI QUELLO ITALIANO

GIOCATORI REALIZZATI E ANIMATI CON STAZIONI GRAFICHE SILICON GRAPHICS

NUOVI METODI DI CONTROLLO DEI GIOCATORI

NUOVI SETTAGGI DI GIOCO MODIFICABILI IN QUALSIASI MOMENTO

TUTTO QUELLO CHE VEDETE IN UN VERO CAMPO DA CALCIO SULLA VOSTRA CONSOLE

ATTENZIONE !

GRANDI SORPRESE TI ASPETTANO CON QUESTO PRODOTTO E A SPORTS PUOI VINCERE **FANTASTICI PREMI !** COME? CHIEDI AL TUO RIVENDITORE.

MEGA DRIVE
L. 139.900

SUPER NINTENDO
L. 149.900

CADARIO

FIFA

FIFA SOCCER 96

EA SPORTS™

EA SPORTS AND THE EA SPORTS LOGO ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS.

LA NUOVA GENERAZIONE DELLE SIMULAZIONI CALCISTICHE

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER

NUMERO VERDE 167-821177

FERMATI!
NON POTRAI PIU' FARNE A MENO

CRAZY VIDEO
STOP
CRAZY VIDEO

A SESTO S. GIOVANNI NOVITA' DA TUTTO IL MONDO PER LA TUA CONSOLE

SONY PSX L.749.000
SAGA SATURN L.990.000

MORTAL KOMBAT 3
DESTRUTION DERBY
FIFA '96

FIFA '96
RAYMAN
HANG ON

VASTO ASSORTIMENTO MEGA DRIVE, SUPERNES, GAME GEAR, GAME BOY,.............

SONY PLAYSTATION CENTER

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

ATTENZIONE
RITIRIAMO E VENDIAMO IL VOSTRO USATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

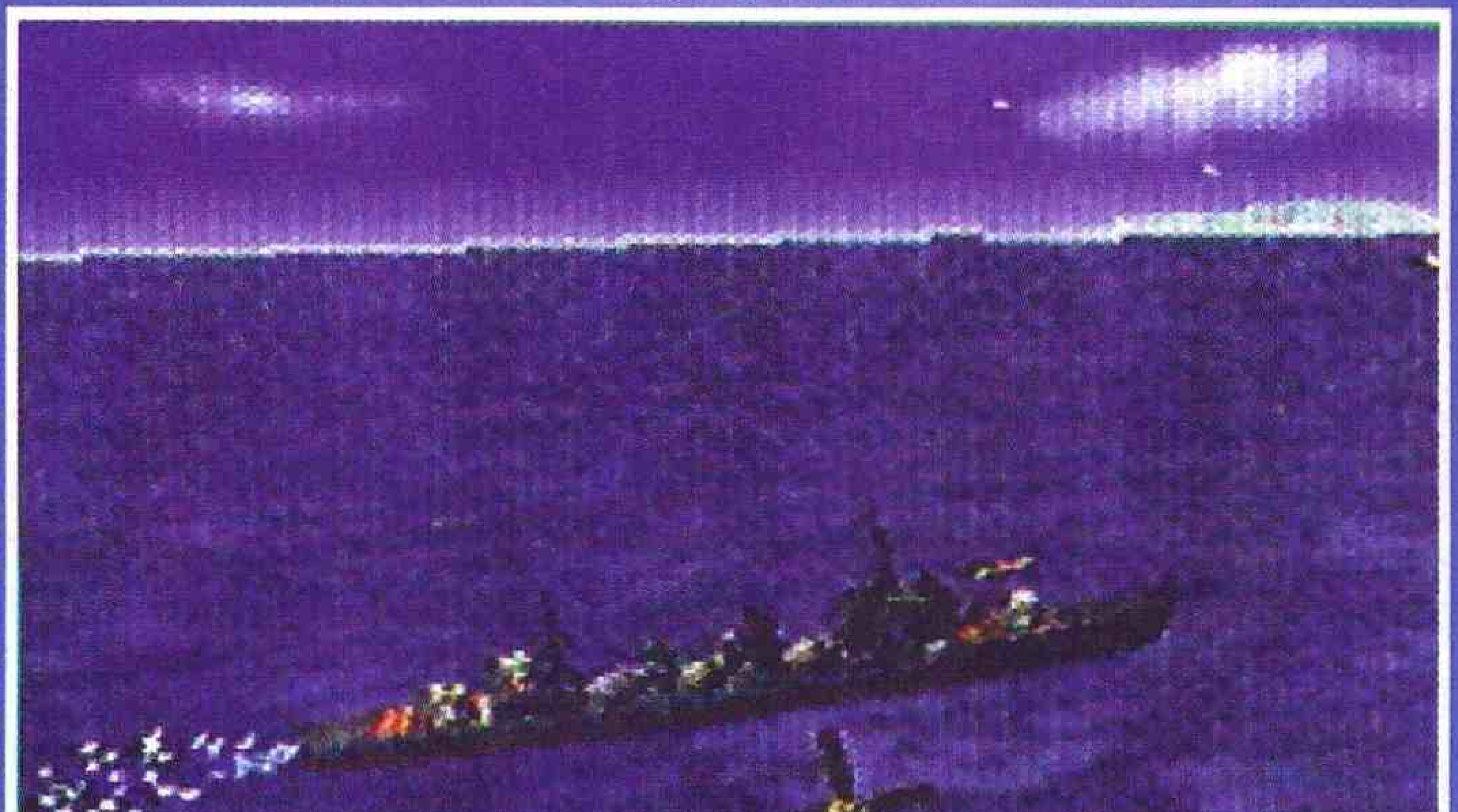
CRAZY VIDEO-VIA DANTE,165
SESTO S.GIOVANNI-TELEFONO E FAX 02/2620680

WING ARMS

Saturn

Qui siamo invece nel genere simulazioni di volo tipo Agile Warrior o Ace Combat. Anche qui potrei snocciolarvi la descrizione standard, ma potete leggervi la recensione di Ace Combat sull'ultimo numero. Qui l'ambientazione è quella della guerra mondiale, e si svolge attraverso diverse missioni che vanno dal dogfight al bom-

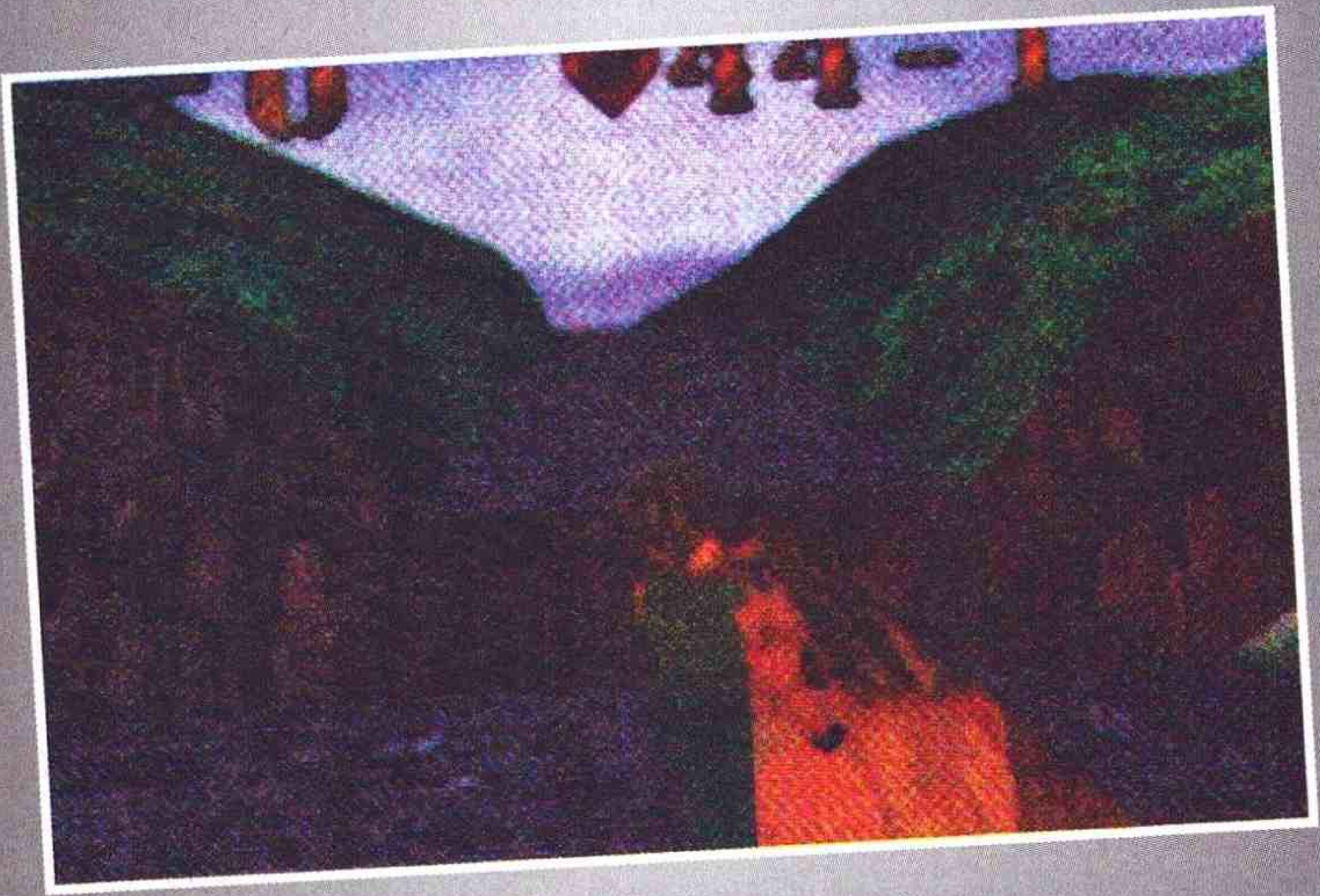
bardamento contro obiettivi navali e terrestri. Molto carino graficamente disporrà di tre diverse visuali, una dall'abitacolo, la seconda esterna e una terza che punta dal vostro aereo all'obiettivo selezionato. Non ci sono notizie riguardanti multi-giocatore, per ora.

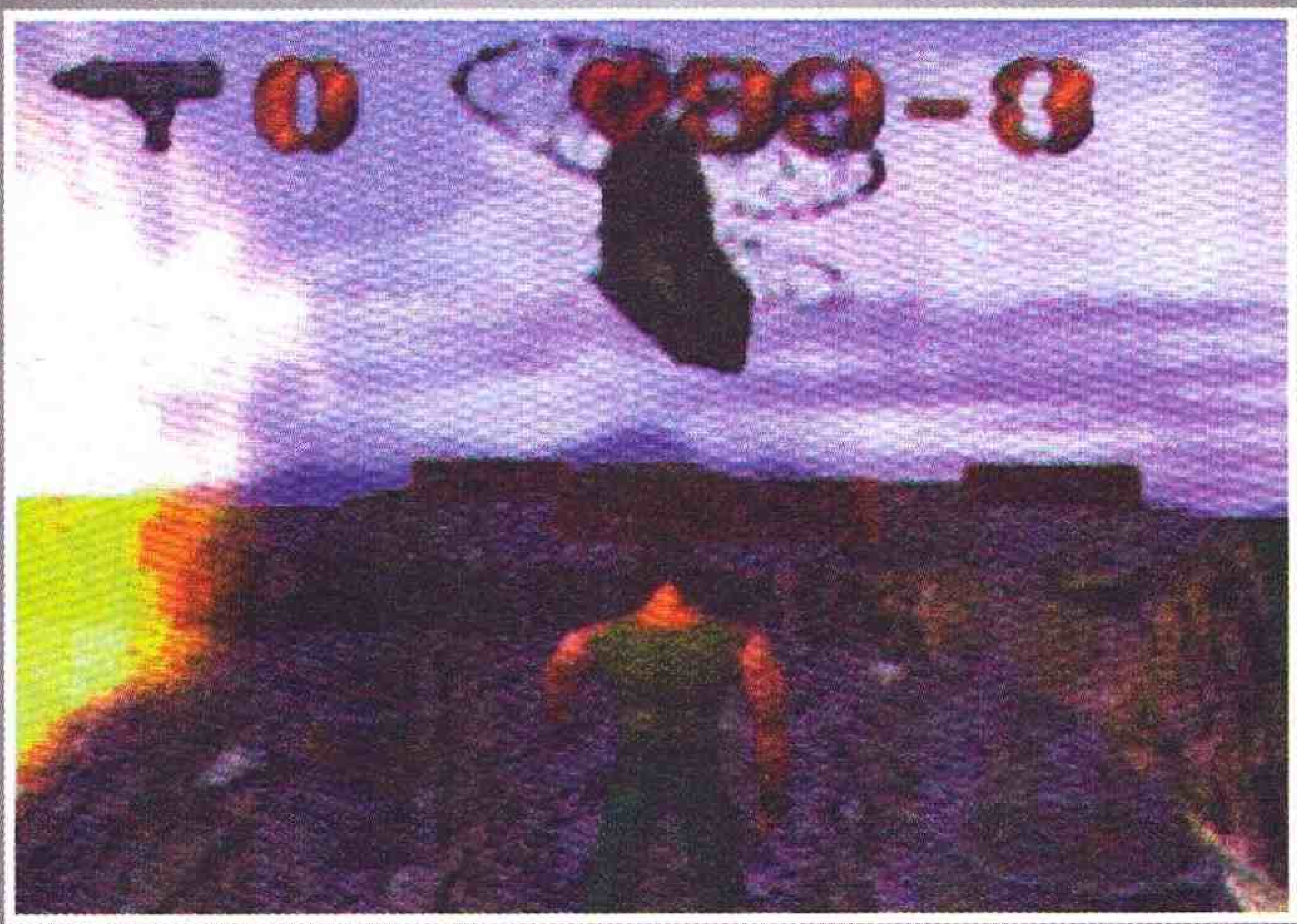


LONE SOLDIER

PSX

Qui siamo invece nel genere "alla Doom". Vi prego, non fatemi ripetere ancora di cosa si tratta, c'è il solito arsenale ambulante che si aggira per scenari 3D facendo saltare in aria tutto quello che gli capita a tiro. Qualche differenza con Doom, comunque, c'è. Anzitutto dal punto di vista grafico, la visuale non è più in soggettiva, ma riprende il Rambo della situazione da dietro, e contribuisce a rendere il gioco un po' più uno shoot 'em up, anche se a mio parere gli fa perdere qualcosa in atmosfera. Il gioco sembra poi un pochino più vario in quanto a scenari del classico della ID, staremo a vedere...



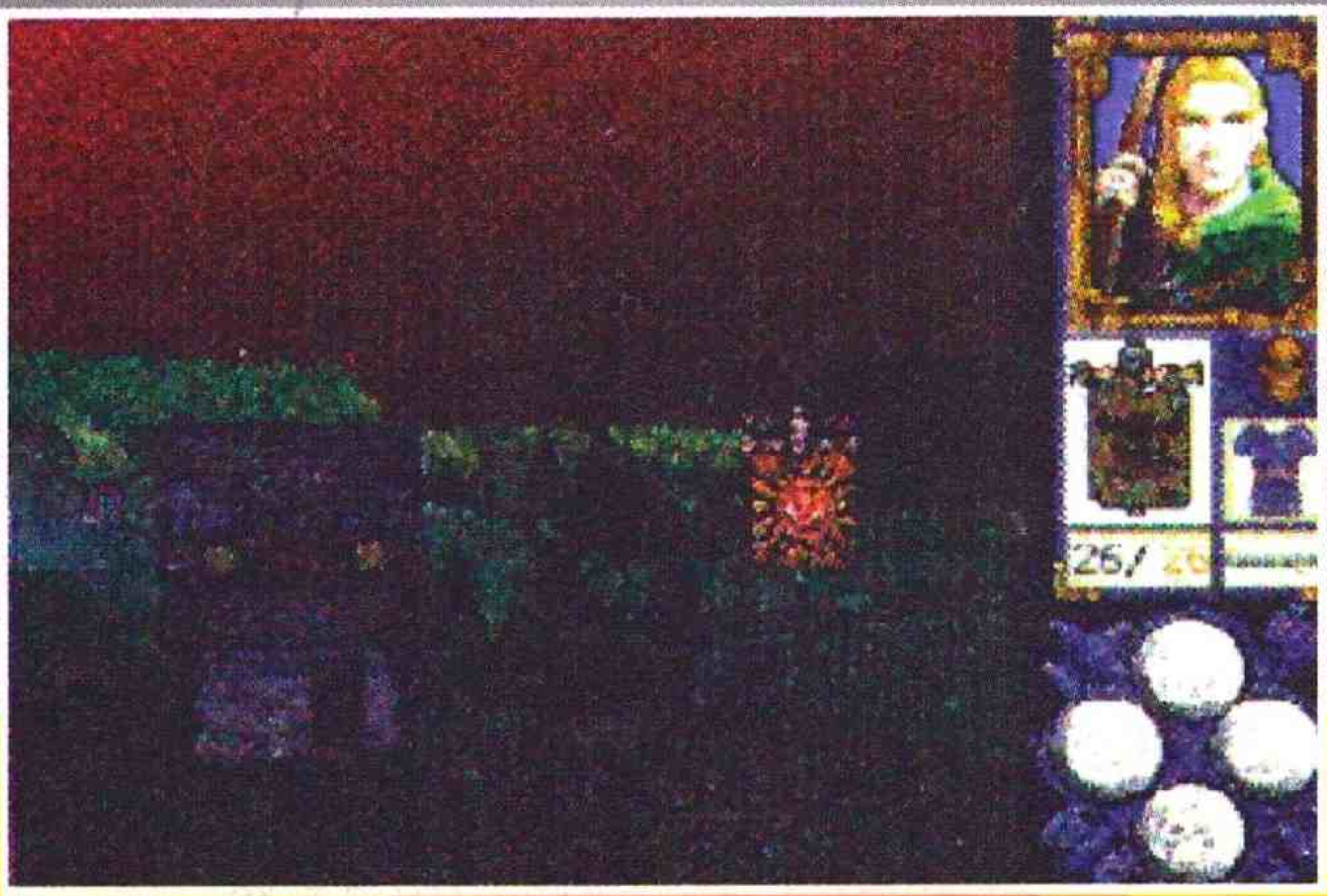


WARHAMMER FANTASY BATTLE

PSX

Se ogni tanto vostra madre vi chiede cosa ci fate ancora con i videogiochi alla vostra età, fatele notare che ci sono fior di trentenni che giocano con i soldatini. E non ci giocano soltanto, ma spendono fortune in soldi e tempo per dipingere miniature con maniacale perfezionismo e costruire variegati eserciti che si affrontano secondo regole che vanno ben al di là del fare "pum pum" con la bocca.

Si tratta dell'universo di Warhammer, un mondo fantasy creato per ambientare battaglie tra eserciti di miniature, descritto per questo con una dovizia di particolari che difficilmente potreste immaginare. Tutte (e ancora di più) le razze tipiche delle ambientazioni fantasy sono descritte dei dettagli, e il materiale per un gioco ispirato al mondo di Warhammer è grassissimo. Sono sicuro che gli appassionati del gioco da tavolo staranno aspettando con curiosità questa conversione per Playstation, ma anche gli altri, a mio parere dovrebbero cogliere l'occasione di avvicinarsi a un gioco che, nella forma originale, non è forse tra i più immediati. Purtroppo non abbiamo molti particolari sul gioco. La storia vi vede impegnati a cercare di recuperare tre cristalli magici. Per farlo avete a disposizione un piccolo manipolo di guerrieri e dovrete guidarli attraverso diverse missioni per cercare di recuperare i soldi necessari a costruirvi un esercito sempre più potente. A quanto ho capito il gioco si dovrebbe svolgere su diversi piani: uno è di combattimento in tempo reale, ed è quello che si dovrebbe avvicinare ai combattimenti di miniature del Warhammer originale, mentre l'altro è strategico-avventuroso, che vi vede interagire con le popolazioni locali alla ricerca di informazioni e altro ancora. Tenetelo d'occhio, potrebbe essere interessante.



CYBER SPEED
PSX

Le case di software stanno decisamente cercando di facilitare il compito a noi giornalisti del settore. Di loro spontanea volontà stanno cercando di raccogliere tutte le loro uscite in quattro o cin-

que generi facilmente identificabili, neanche si fossero messi d'accordo. Questo Cyber Speed fa parte della serie dei giochi di corsa, e a questo punto dovrei snocciolarvi la descrizione-tipo, fatta di visuale in soggettiva, poligoni, piste ultra tecnologiche e veloci, armamento incrementabile e un totale di nove piste, ma potete semplicemente leggervi la recensione di Wipeout qualche pagina più avanti. Semplice la vita...

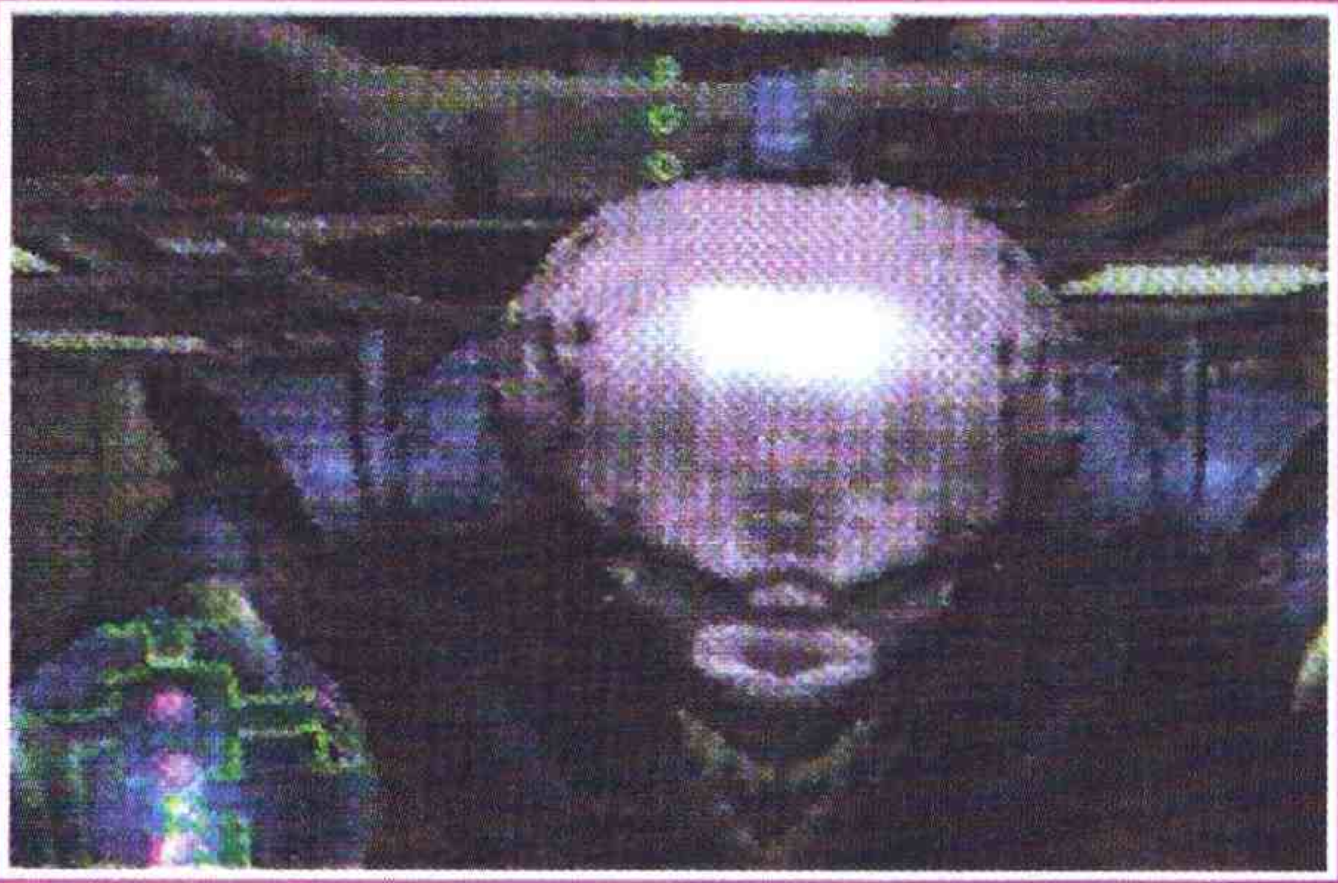
HANG ON GP '95
Saturn

Chi si rivede! I giochi di guida fanno tendenza e alla Sega hanno tirato fuori dal cilindro questa vecchia gloria, che ebbe notevole successo non tanto per la qualità del gioco in sé, ma per alcune versioni "cabinate" con tanto di moto che doveva essere inclinata per sterzare proprio come le vere moto. Be', bando ai ricordi, questo nuovo Hang On dovrebbe essere una specie di Daytona su due ruote: un sacco di poligoni texturati, diverse visuali e un sacco di concorrenti in pista (si parla di 30), un bel casino...

SPACE HULK
3DO

Ma restiamo ancora con Warhammer, anche se qualche annetto più in là. Di cosa sto parlando, ma di Space Hulk, altro gioco ispirato all'universo dei giochi da tavolo della Games Workshop. Cosa c'entrano alieni e marine spaziali con orchi e elfi, vi chiederete. Be', Space Hulk (o Warhammer 40.000 come cavolo volete chiamarlo) trasporta nel futuro ambientazioni fantasy fatte di mostri e guerrieri, con delle tinte decisamente più cupe e gotiche del fantasy da cui ha preso origine. Un universo fatto di forze del caos, capitanate da micidiali Genestealer, e forze del "bene" se così si possono chiamare guerrieri che hanno fatto della loro arte una vera religione al servizio dell'Imperatore, di cui inquisitori, marine, psyker e temibili Terminator sono la punizione divina.

Questa lunga introduzione per darvi un'idea del fascino di un'ambientazione che combina il fantasy a atmosfere alla Alien, e che ha seminato numerosi appassionati in tutto il mondo. Prova ne è il fatto che il precedente gioco per PC ispirato a Space Hulk, nonostante non fosse eccelso, tecnicamente parlando, ha riscosso ugualmente un discreto successo.



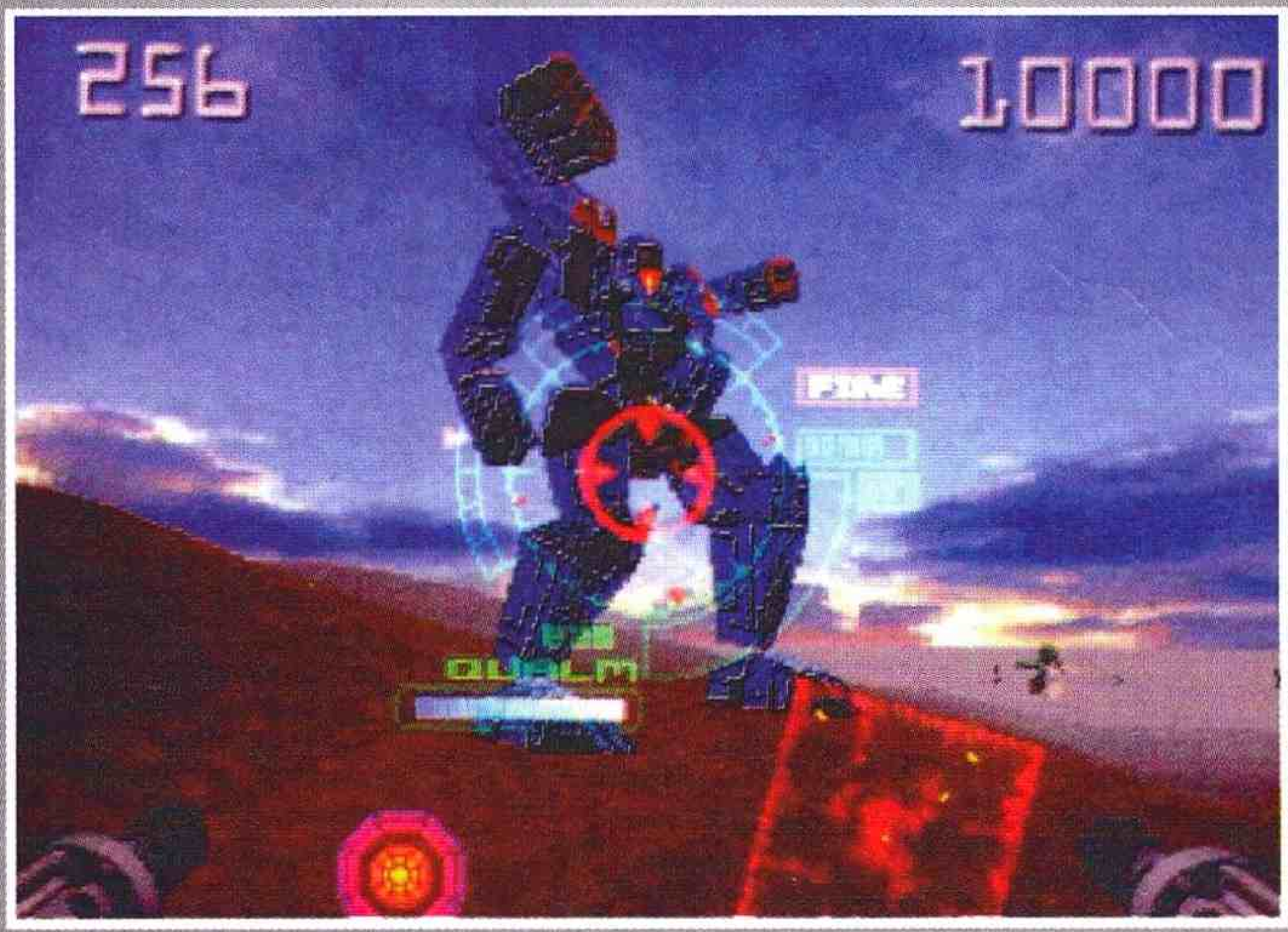
Adesso la Electronic Arts ci riprova con il seguito di quel gioco PC, che dovrebbe aver risolto i grossi difetti dell'originale. Anche adesso il gioco si svolge su due piani, quello strategico-esplorativo e quello d'azione, con la differenza che, per il primo, i vostri compagni di squadra dovrebbero essere controllati in maniera più efficace dal computer, mentre per le fasi d'azione il gioco assomigli più a una specie di Doom. La grossa novità è che avrete completa libertà di movimento in un'ambientazione 3D, e se ci aggiungete una grafica stupenda e il fascino dell'ambientazione potrebbe venirne fuori qualcosa di fantastico.
"Brother Marine, deal a swift retribution to your foe"....

KRAZY IVAN
PSX

E' grosso, di metallo, armato fino ai denti e cattivo...
Be', ci sono almeno una mezza dozzina di giochi che potrebbero rispondere a questa descrizione, ma tra tutti questo Krazy Ivan è

probabilmente il più promettente. E' il gioco più atteso, dal sottoscritto, tra le numerose, prossime uscite dalla Psygnosis, visto che non perdo occasione di giocare a Mechwarrior 2 su PC.
Di cosa si tratta esattamente? Semplice, la Terra è stata, tanto per cambiare, invasa da orde aliene sotto forma di strane, enormi macchine da combattimento polimorfe.

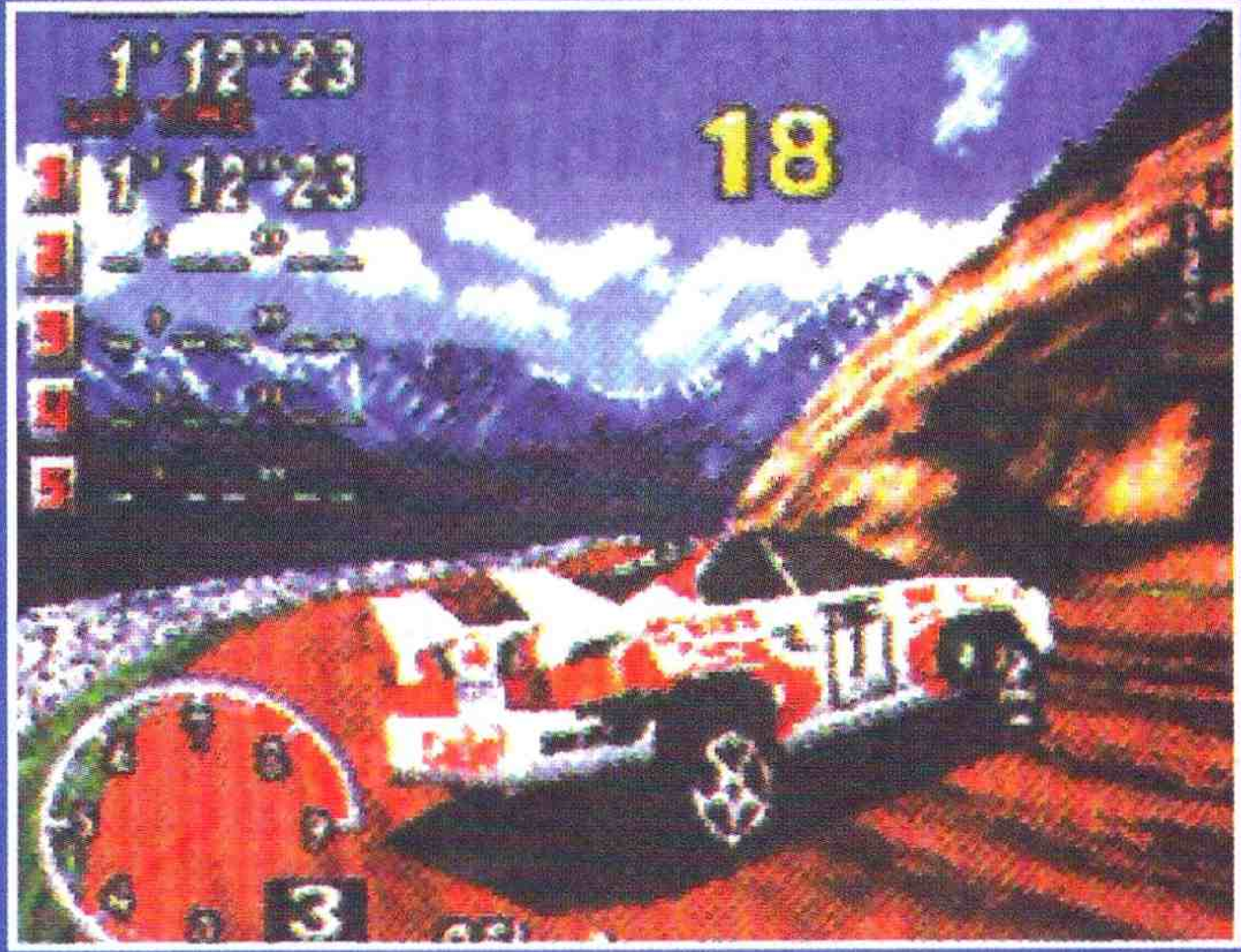
Le forze terrestri non sarebbero da meno, comunque, con i loro poderosi Mech da combattimento, se non fosse per i campi di forza che avvolgono le loro installazioni. Adesso, però, gli scienziati russi sono prossimi ad aprire una breccia negli scudi, e uno dei loro Mech' è riuscito a penetrare all'interno, e il suo pilota, almeno a giudicare dal nome, sembra veramente incavolato...



SEGA RALLY
Saturn

Non è certo una novità, lo sapevano praticamente tutti che l'ultimo gioco di corse della Sega sarebbe presto apparso anche su Saturn, ma siamo adesso arrivati alla stretta finale, e l'uscita del

gioco dovrebbe essere questione di pochi mesi, forse lo vedremo addirittura a dicembre. Della conversione si sta occupando l'AM3, lo stesso gruppo della versione da bar, e la grossa domanda è co-



me il Saturn riuscirà a sostenere l'impatto di un gioco graficamente ricco come Sega Rally. Sarà indubbiamente ridimensionato, ma c'è da dire che, sarete d'accordo se ci avete giocato al bar, Sega Rally non è solo grafica ma è anche dannatamente coinvolgente, e alla Sega sperano di catturare con assoluta fedeltà lo spirito del gioco se non la grafica. Anche da questo punto, comunque, l'AM3 potrà sfruttare a proprio vantaggio le precedenti esperienze di Daytona...

XENIA ZZAP!

IL NUOVO SERVIZIO 144 DI CHIACCHIERE AL TELEFONO CON VOI LETTORI

OGNI GIORNO DALLE 10:00 ALLE 11:00
E DALLE 15:00 ALLE 16:00
IL SERVIZIO 144 XENIA SI TRASFORMA
IN UNA VERA E PROPRIA CHAT LINE
IN DIRETTA CHE TI DÀ LA POSSIBILITÀ
DI PARLARE CON NOI REDATTORI
E FRA VOI LETTORI.
PROVA ANCHE TU IL NUOVO MODO
DI CONOSCERSI E DI SCAMBIARSI
OPINIONI: CHIAMA SUBITO XENIA ZZAP!

IL COSTO DEL SERVIZIO È DI 635 LIRE
AL MINUTO PIÙ IVA.

144.22.09.45

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

Astérix®
&
OBÉLIX
ARRIVANO IN VERSIONE
ITALIANA
SU...
Super Nintendo...
e
...Game Boy!
HALIFAX
DIVERTIMENTO GARANTITO
HALIFAX SRL
Via G. Labus 15/3
20147 MILANO
Tel. (02) 48 300 383
Fax (02) 48 300 406
INFOGRAMES
© 1995 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO

informatica ESSE by Sdegno

Via Libertà, 258
Portici (NA)
(nei pressi della IV traversa a dx.)

CONSOLE

N. Geo CD + Alpha Mission + 2 J. Pad	699.000

PLAY STATION

Sony Palystation + gioco + Joypad	689.000
Joypad	69.000
Memory card	55.000
Toshinden	99.000
Ridge Recer	108.000
Novastorm	109.000
3D Lemmings	99.000
Rapid Reload	99.000
Killer the Blood	99.000
Street Fighter Movie	Tel.
Mortal Kombat 3	114.000
Jumping Flash	112.000
Destruction Derby	107.000
Discworld	97.000
Air Combat	99.000
Cybersled	99.000
War Hawk	112.000
Extreme Sport	112.000
Wipe Out	107.000
NBA	99.000

ACCESSORI

Joypad Mega drive 6 tasti	25.000
Joypad mega drive challenger	25.000
Joypad mega drive trasparente	39.000
Joystik MD 6 tasti funz. fihter stick MD6	95.000
Joypad S. Nintendo Competition Pro	25.000
Joypad Super Nintendo originale	35.000
Joystik Super Nintendo 6 tasti	29.000
Alimentatore Sega Mega Drive 1 o 2	25.000
Cavo start Mega Drive 1 o 2	24.000
Adattatore 4 giocatori Mega Drive	45.000
Adattatore per giochi protetti SN	35.000
Cavo Scart Super Nintendo	35.000
Alimentatore Game Gear	19.900
Pacco batterie ricaricabili + alim.	45.000
Lente Game Gear	19.900
Guscio proteggiunto Game Gear	30.000
Borsa porta Game Gear	35.000
Alimentatore Game Boy	19.900
Lente e luce Game Boy	29.900
Adattatore per auto Game Boy	15.000
Pacco batterie ricaricabili + alim.	29.900
Guscio proteggiurto Game Boy	19.900
Luce lente Joypad casse sonore G. Boy	59.000

Vendita per corrispondenza
Tel. Fax 081 - 7765611
7766465

SUPER NINTENDO

Ghoul Patrol	82.000
Shag Fu	69.900
Wario Swoods	96.000
The Flinstones Movie	89.000
La morte di Superman	Tel.
Claymates	39.000
Blazing Skies	59.900
Super Street Fighter II	105.000
Brutal	90.000
Mortal Kombat II	109.000
Power Ranger	Tel.
The Lion King	99.000
Power Drive	99.000
Pink Holly Wood	49.900
Animaniac	99.000
Super Metroid	99.000
Wild Wacky Sports	110.000
Indiana Jones	99.000
The Adv. of M. Max	69.900
Micromachines	Tel.
Robocop V. Term.	84.900
Barkley Jam	69.000
Judge Dreed	Tel.
G Gundam	Tel.
Rockman 7	130.000
Mechwarrior	60.000
Fever Pitch Soccer	105.000
Super Cup Soccer	Tel.
NBA Live 95	Tel.
Sparkster	Tel.
Black Hawk	99.000
Dracula	59.900
Pit Fall	89.900
Super Bat. Tank 2	49.900
Mortal Kombat	53.000
I.S. Star Soccer	119.900
True Lies	95.000
NBA Jam TE	Tel.
Batman Forever	115.000
F1 Poleposition 2	95.000
Parodius	58.000
Total Carnage	60.000
NBA Jem	39.900
Killer Instinct	149.000
Lethal Weapon	49.000
Bubsy	49.000
F1 Roc2	85.000
Super Mario Kart	85.000
Rainbow Bell Adventure	60.000

MEGA DRIVE

NBA Live 95	85.000
XMan 2	Tel.
Hulk	45.000
Super Street Fighter II	85.000
Kick Off III	59.000
Fever Pitch Soccer	105.000
Mega-Lo-Mania	65.000
Power Drive	75.000
Kawasaki Superb.	105.000
Mega Bomberman	89.000
Spider Man TV	89.000
Striker	119.000
Il Tagliaerbe	85.000
Samurai Shodown	Tel.
Earth Worm Jim	120.000
Fifa Soccer 95	79.900
Jam Tourn. Ed.	79.900
Mortal Kombat II	90.000
Chack Rock 2	99.000
Dragon's Revenge	60.000
Hovor	89.900
Brutal Paws of F.	96.000
Combat Cars	Tel.
Mr Nutz	85.000
Virtual Pinball	49.900
Paint Games	29.000
Red Zone	Tel.
Virtual Burt	99.000
Ball Z 3D	67.000
Shag Fu	Tel.
Rise of the R.	45.000
Street racer	85.000
Streets of Rage 3	89.000
Lemmings	49.900
Batman Forever	105.000
Another World	29.900
F1 Worldchampionship	87.000
Jurassic Park	55.000
Greendog	49.000
Mega Swiv	56.000
Sonic 4	85.000
Power Athelte	50.000
Lion King	99.000
Champions World Class Soccer	39.000
Aereo the Acrobat 1	65.000
Aereo the Acrobat II	69.000
Sensible Soccer	99.000
Skeleton-Krew	56.000
Two Crude Dudes	39.000
Batman e Robin	115.000

NEO GEO CD

Fatal Fury III	99.000
Super Sidekicks III	99.000
Samurai Shod. II	40.000
Super Sidekicks 2	40.000
Agressors of dark	40.000
Art of Fighting 2	40.000
Top hunter	40.000
Aereo Fighters 2	40.000
Karnov's Revenge	40.000
View Point	40.000
Street Hoop	40.000
Windjammers	40.000
Nam 75	65.000
Magician Lord	40.000
Thrash Rally	40.000
Ninja Combat	40.000
Joy Joy Kid	69.000
The King of Fighters 95	99.000
Football Frenzy	39.900
Baseballstars 2	39.900
Alpha Mission 2	39.900
Name 75	39.900
World Heroes II Set	40.000
Aereo Fighter II	40.000

Sega Saturn+gioco+Joypad	1.090.000
Convertitore Super Saturn	112.000
Control Pad	90.000
Virtual Stick	150.000
Volante	190.000
Daytona Racing	156.000
Virtua Fighter Remix	Tel.
Clockwork Knight	112.000
Victory Goal	125.000
Panzer Dragon	156.000
Bug	125.000
Mist	125.000
Pebble Beach Golf	125.000

TIME WARNER INT. & WARNER INTERACTIVE ENT.

Le prossime novità della Time Warner I. non hanno titoli particolarmente eclatanti, ma un paio di giochini interessanti dovrebbero esserci, e soprattutto i PR della casa di software sono sempre particolarmente prodighi di informazioni. Prima di

cominciare a parlare dei giochi vi segnalo un piccolo cambiamento societario, la Time Warner I. si è infatti fusa con la Warner Int. Ent., e diventa così sempre più grossa.

Ma passiamo a qualcosa di più interessante (si fa per dire): KAWASAKI SUPERBIKES. Questo gioco di corse in moto ci perseguita da quando, in marzo, è uscita la versione Megadrive. Adesso dovrebbe uscirne anche la versione SNES, che, pur lontana dai fasti, per dire, di un Hang On '95, dovrebbe difendersi più che bene nel suo piccolo. I programmatori sono infatti gli stessi di F1 della Domark, un gioco incredibilmente fluido e complessivamente divertente. Da segnalare anche WAYNE GRETZKY AND THE NHPLA ALL STARS, che testimonia ulteriormente come le idee per i titoli dei giochi sportivi scarseggino da tempo. Questo hockey dovrebbe comunque essere disponibile sia per SNES che per Jaguar CD.

VIRTUA RACING
Saturn

La prima volta che ho sentito parlare di questa conversione di Virtua Racing per Saturn, lo devo ammettere, sono rimasto leggermente perplesso. Dopo tutto che senso ha convertire un gioco tutto sommato vecchiotto quando, nello stesso periodo, si sta già lavorando a giochi della terza generazione (sto parlando di Sega Rally per Saturn).

La domanda resta senza risposta, ma se non altro questa conversione di Virtua Racing sembra essere parecchio "potenziata" rispetto al gioco originale. Anzitutto è stata inserita l'opzione per due giocatori in split screen (ma questa non è una vera e propria novità, visto che era presente anche su Megadrive). Sono poi state aggiunte 7 piste (per un totale di 10) e 4 macchine (adesso sono 5) e ci sono inoltre tre modalità di gioco. Nella modalità Grand Prix potete, infatti disputare un intero campionato sulle 10 gare con 14 avversati. Da segnalare anche le rinnovate texture dei fondali e una nuova visuale da elicottero.

PRIMAL RAGE
Saturn, 32X, PSX, 3DO, Jaguar CD

Anche qui le parole spese su Primal Rage sono state fin troppe fino ad ora. Si tratta di un picchiaduro bello massiccio, decisamente esagerato, pieno di dinosauri e gorilla che si strappano pezzi assortiti l'un con l'altro. Il coin op ha avuto notevole successo e le versioni a 32 bit, quelle sopraccitate, programmate dalla Probe promettono di essere praticamente identiche (con le ovvie differenze grafiche a seconda del formato) all'originale. Anzi saranno anche disponibili delle modalità di torneo aggiuntive rispetto al coin op.

POWER DRIVE
Jaguar

Anche questo Power Drive è una faccia nota: è uscito infatti da un annetto su Mega Drive e SNES. Si tratta di un gioco di guida con una prospettiva dall'alto e tutte le insidie che vi potete aspettare da una corsa di Rally; come ricorderete c'era anche la possibilità di riparare la macchina o variare il modello a seconda delle vostre disponibilità economiche (i soldi guadagnati dipendono ovviamente dalle gare vinte). Ma è inutile spendere molte altre parole su un gioco che probabilmente conoscerete. Le differenze di questa versione Jaguar stanno nel numero di percorsi, che sono adesso diventati 48, e altri particolari come la voce digitalizzata del navigatore che vi segnala gli ostacoli e le curve pericolose. Inutile dire che il gioco è migliorato graficamente, anche come fluidità, e se ci aggiungete che anche gli originali a 16 bit erano dei gran bei pezzi di software...

T-MEK
32X

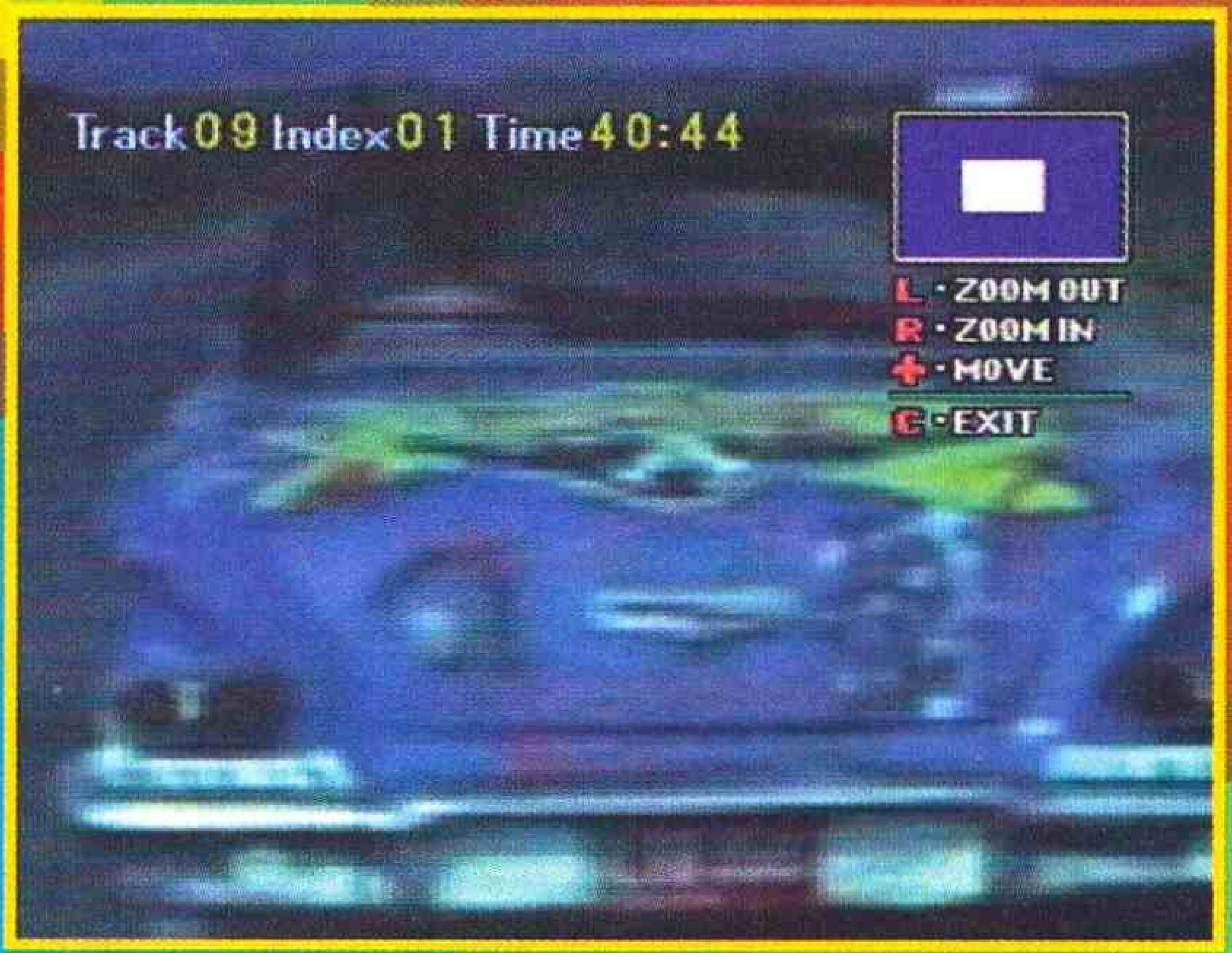
In controtendenza rispetto agli altri titoli della Time Warner, T-Mek è invece un gioco originale. Be', fino a un certo punto visto che è la conversione dell'omonimo coin-op che, sinceramente, mi è completamente sconosciuto, ma pare che negli Stati Uniti sia riuscito a raggiungere il secondo posto nelle classifiche. Se il gioco vi fosse sfuggito come è capitato a me, sappiate che si tratta di un combattimento tra carri armati con visuale in soggettiva. Rispetto alla versione da bar sono stati aggiunti addirittura dei livelli: con le sei nuove arene sono cresciuti per un totale di 20. Altre innovazioni comprendono tra l'altro, lo split screen per due giocatori, che potranno così combattere l'uno contro l'altro.

SATURN VIDEO CD

Dopo l'arrivo ufficiale del Saturn in Italia seguono, di mese in mese, vari gadget & periferiche previste per la console. Qualche mese fa abbiamo parlato del Photo CD, e questa volta è giunto il turno della cartuccia FMV...

Se volete sapere un po' meglio come funzioni, potete leggervi l'apposito boxettino, ma vi può bastare sapere che quello dei Video CD è diventato ormai uno standard. Si tratta di film o video contenuti su normali CD e che possono essere letti da diverse macchine come il CD-I, i PC con apposite schede e dal Saturn, se dotato dell'apposita cartuccia MPEG , da adesso disponibile anche qui da noi. Non si tratta certo di uno standard molto diffuso soprattutto perché i filmati possono essere al massimo di un'ora o giù di lì (un film avrebbe bisogno di 2 CD probabilmente) e perché un videoregistratore resta sicuramente molto più comodo e consente anche di registrare, cosa che il CD non permette. La qualità delle immagini non è inoltre perfetta, visto che la compressione di dati MPEG (vedi boxettino) ne degrada leggermente la definizione, in alcune situazioni. La qualità dei Video CD è comunque molto buona, nonostante la compressione, comparabile a quella delle normali videocassette soprattutto perché i CD non sono soggetti a usura come i nastri, ma se lo standard riuscirà a diffondersi è una cosa tutta da verificare. La possibilità di avere un unico supporto, il CD, per suoni, immagini e programmi è comunque interessante e il sistema risulta sempre più conveniente dei lettori LaserDisc (anche questi utilizza-

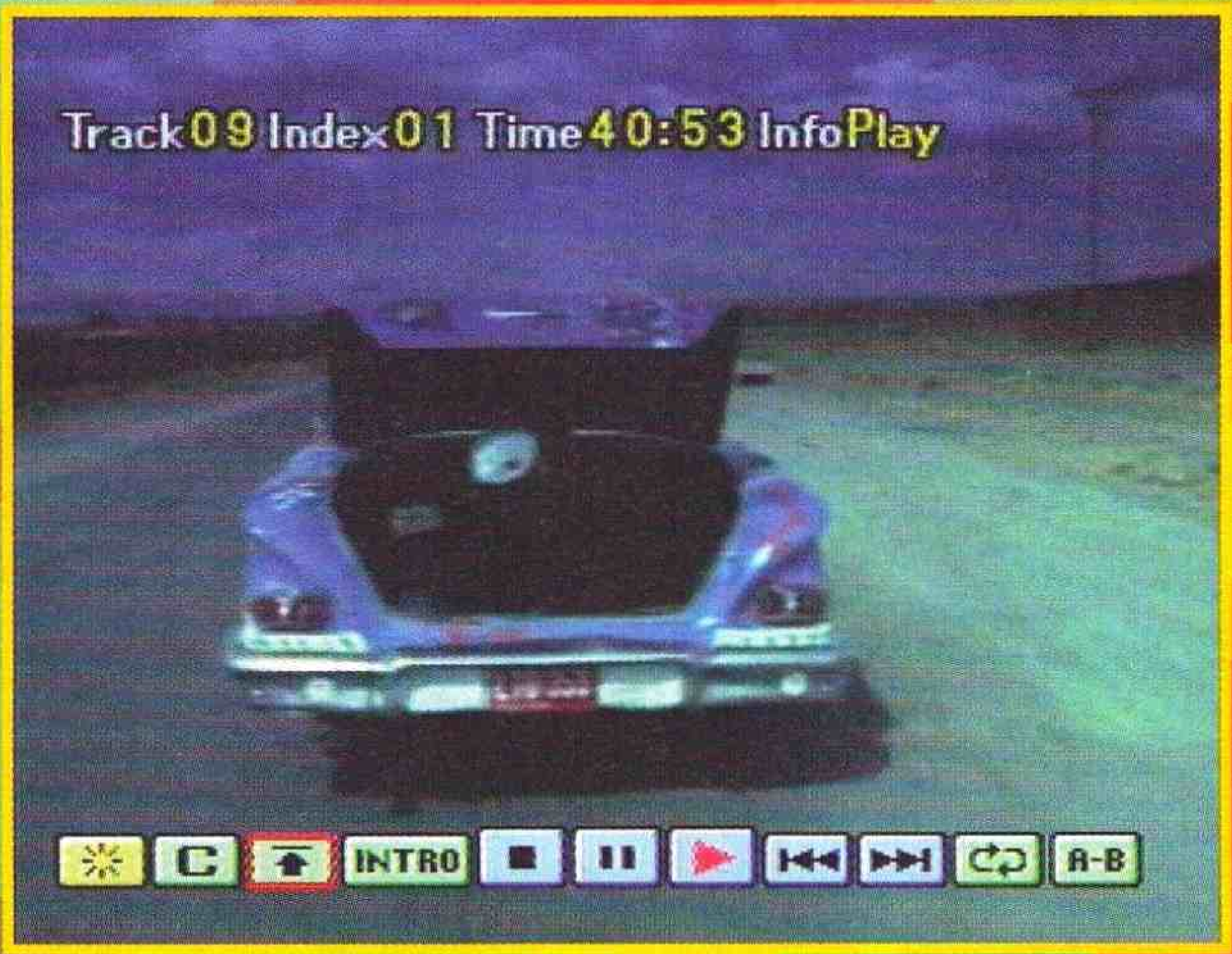
Video CD, MPEG, FMV cosa sono? Nulla di complicato, sotto tutte queste sigle si nasconde la possibilità di utilizzare i CD e il Saturn per rivedere dei film esattamente (o quasi) come con videocassette e videoregistratore.



TECNICAMENTE PARLANDO

Per gli amanti dell'hardware scenderò un po' più nei particolari. I CD hanno una certa capacità di memorizzare e riprodurre musiche o dati di un programma che siano. In particolare memorizzano circa 600 Mbyte di dati che possono riprodurre alla velocità di 300 Kbyte/secondo (per un CD a doppia velocità come quello del Saturn).
Questa capacità e questa velocità vanno bene per i dati di tipo audio, insomma per le musiche per cui il CD è nato, ma se pensiamo di utilizzarlo per memorizzare immagini cominciano i problemi. Esse infatti occupano molto più spazio del sonoro: lo spazio su CD non è sufficiente a memorizzare un filmato di lunghezza decente, inoltre la velocità di trasmissione di 300 Kbyte/secondo non è sufficiente a trasmettere al video le 25 immagini al secondo necessarie. La soluzione? Semplice, i dati del filmato vengono compressi e memorizzati su CD, in modo che 25 immagini non occupino più di 300 Kbyte (150 se non sbaglio). In questo modo quando il filmato viene riprodotto, i dati vengono letti e di seguito scompattati e consentono di avere su un CD un'ora di film o poco più. Esistono diverse tecniche di compressione dati (non so se avete mai utilizzato un PC, ma il principio è più o meno lo stesso di programmi come il pkzip), quella MPEG è stata utilizzata per creare quello che è ormai diventato un nuovo standard, quello dei Video CD.
L'MPEG consente di ridurre moltissimo lo spazio occupato da un filmato, e lo fa codificando e comprimendo non l'immagine, ma le differenze tra un'immagine e la successiva. Questo risparmio di spazio ha però un prezzo: la compressione MPEG, al contrario di compressioni meno potenti, perde informazioni. Le immagini insomma non sono perfette e possono diventare un po' imprecise specie quando le differenze tra l'una e l'altra sono notevoli, come in un cambio d'immagine o in scene particolarmente movimentate.
La compressione consiste in una serie di operazioni abbastanza semplici, ma che devono essere eseguite molto velocemente da un hardware in grado di trattare grosse quantità di dati. Per questo anche una macchina potente come il PC ha bisogno di una scheda apposita per effettuare questa compressione.
Lo stesso vale per il Saturn, ovviamente, che per leggere un Video CD ha bisogno di una scheda di compressione dati che viene venduta separatamente e che è adesso disponibile anche in Italia. Si tratta di una piccola cartuccia, di dimensioni estremamente contenute (almeno rispetto alla prima cartuccia di questo tipo che vidi, per CD-I, tre anni addietro) che va inserita nel retro del Saturn, in un apposito sportellino. A questo punto è sufficiente inserire un CD Video nel lettore e l'interfaccia di video lettura del Saturn entrerà in azione.

vano dischi ottici, di maggiori dimensioni, con testina laser, ma il principio di funzionamento era parecchio diverso dai CD, analogico invece che digitale, non starò a tediarvi oltre...).
Ma stavamo parlando del Saturn. Una volta sistemata nell'apposito alloggiamento - nel posteriore della console - la cartuccia MPEG basterà inserire un Video CD e potrete cominciare a vedere il film. Il Saturn dispone anche di un'interfaccia di controllo, con una serie di comandi un po' diversi da quelli dei normali videoregistratori. L'organizzazione è infatti del tutto simile a quella dei CD audio, con il filmato suddiviso in tracce. Non esistono avanti e indietro veloci, ma si può passare di traccia in traccia, inoltre ci si può spostare in un punto qualsiasi del filmato immettendo la posizione esatta in minuti.
Il fermo immagine poi, in quanto digitale, è praticamente perfetto.
Visto che quel pomeriggio i programmatori del sistema non avevano meglio da fare, e per dimostrare le capacità di un sistema Video CD rispetto a un normale videoregistratore, sono anche state introdotte nell'interfaccia un paio di simpatiche cavolatine. C'è per esempio la possibilità di ripetere in loop un pezzo di film, di rallentare di vari gradi il filmato, di produrre effetti stroboscopici saltando alcuni frame, di formare un "indice" delle tracce, raccogliendo in diverse finestrelle i secondi iniziali di ogni traccia, e altro ancora. C'è anche l'opzione di zoom che consente di ingrandire di diversi gradi l'immagine e rivedere il film zoomando qua e là; in redazione avevamo subito pensato a interessanti applicazioni dell'opzione ma purtroppo ci mancavano i CD adatti...



EA SPORTS
PGA TOUR 96
NBA LIVE 96
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GIOCA PER
CON EA SPOR
MADDEN NFL 96
FIFA 96 SOCCER
NHL 96

GRANDE CONCORSO

AUT. MIN. RICH. SCADE IL 31/01/96

VINCERE

TS™ Poche storie, nello sport l'importante è vincere e divertirsi e se con i giochi EA SPORTS™ distribuiti da LEADER il divertimento è assicurato, vincere con NBA LIVE 96, FIFA SOCCER 96, e gli altri grandi giochi EA SPORTS™ dipende dalla tua abilità... Ma se oltre che bravo sei anche fortunato allora hai un motivo in più per acquistare un prodotto EA SPORTS: cerca le confezioni con l'adesivo col pallone, solo al loro interno, infatti, troverai una cartolina che ti può far vincere!!

IN PALIO CI SONO

10 PlayStation SONY

E ALTRI INCREDIBILI GIOCHI EA SPORTS™ A TUA SCELTA.

E se non vinci subito, puoi comunque partecipare all'estrazione dei premi non distribuiti. Buona Fortuna

LEADER

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

NEWEL®
srl
computers e videogames
Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano - Informazioni TEL. 02/39260744 (5 linee) - FAX 02/33000035

SONY PLAY STATION CENTER
NEWEL® srl
computers e videogames
NEWEL, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI !!!
LA TUA CONSOLE GRATIS A CASA TUA ! TELEFONA!!
6 linee per ordinare
tel: 02/33000036
SEGA SATURN
+ GIOCO OMAGGIO
£. 799.000
+ IVA
PLAY STATION SONY
£. 629.000
+ IVA
GARANZIA ITALIANA
RAYMAN
£ 119.000
STREET FIGHTER THE MOVIE
UNIVERSAL CONVERTER "PLAYSTATION"
Consente l'utilizzo di tutti i CD Americani e Giapponesi sulla console italiana!!!
Non necessita modifiche Hardware che invalidano la Garanzia!!!
Disponibile dal 10 Novembre ad un prezzo Eccezzionale!!!
Tutto ma proprio tutto per la tua nuova console 32 bit. Ai prezzi più bassi d'Italia !!
Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano - Informazioni TEL. 02/39260744 (5 linee) FAX 02/33000035
TUTTI I LOGHI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

TEL. 049/8752689

AVENGER TRADING

FAX 049/8755048

KILLER INSTINCT L. 148.000

MORTAL KOMBAT 3 L. 129.000

SUPER NINTENDO

Art of Fighting II	L. 119.000
Batman forever	L. 119.000
Chrono Trigger	L. telefonare
Donkey Kong Country	L. 94.000
Doom	L. 169.000
Dragon Ball Z4	L. telefonare
G-Gundam	L. 99.000
Int. Super Star Soccer	L. 95.000
N.B.A. Jam T.E.	L. 89.000
Primal Rage	L. 119.000
S. Street Fighter II	L. 97.000

... molto altro ancora, telefona!!!

GAME BOY

Donkey Kong Land	L. 69.000
Killer Instict	L. telefonare
Mortal Kombat 3	L. 69.000

SONY
Playstation USA-JAP-PAL
Prezzo eccezionale!!

A RICHIESTA DISPONIBILE LISTINO PER RIVENDITORI

SUPER NINTENDO + GAME £. 219.000

16 BIT

BATMAN FOREVER £. 129.000 • FIFA 96 £. 139.000 • KILLER INSTINCT £. 139.000 • YOSHI'S ISLAND £. 139.000 • MORTAL KOMBAT 3 £. 149.000 • **CASTELVANIA VAMPIRE KISS £. 149.000** • CHRONO TRIGGHER £. 159.000 • DOOM £. 159.000 • **KILLER INSTINCT £. 169.000** • PRIMAL RAGE £. 149.000 • SUPER TURRICAN 2 £. 129.000 • THEME PARK £. 149.000 • **MEGADRIVE + GAME TELEFONA** • BATMAN FOREVER £. 129.000 • FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95 £. 79.000 **FIFA 96 £. 129.000** • MICROMACHINE 96 £. 119.000 • **MORTAL KOMBAT 3 £. 129.000** • PETE SAMPRAS 96 £. 119.000 • PRIMAL RAGE £. 129.000

Per i titoli non in listino telefona allo

0573/903277

oppure via fax allo

0573/903955

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

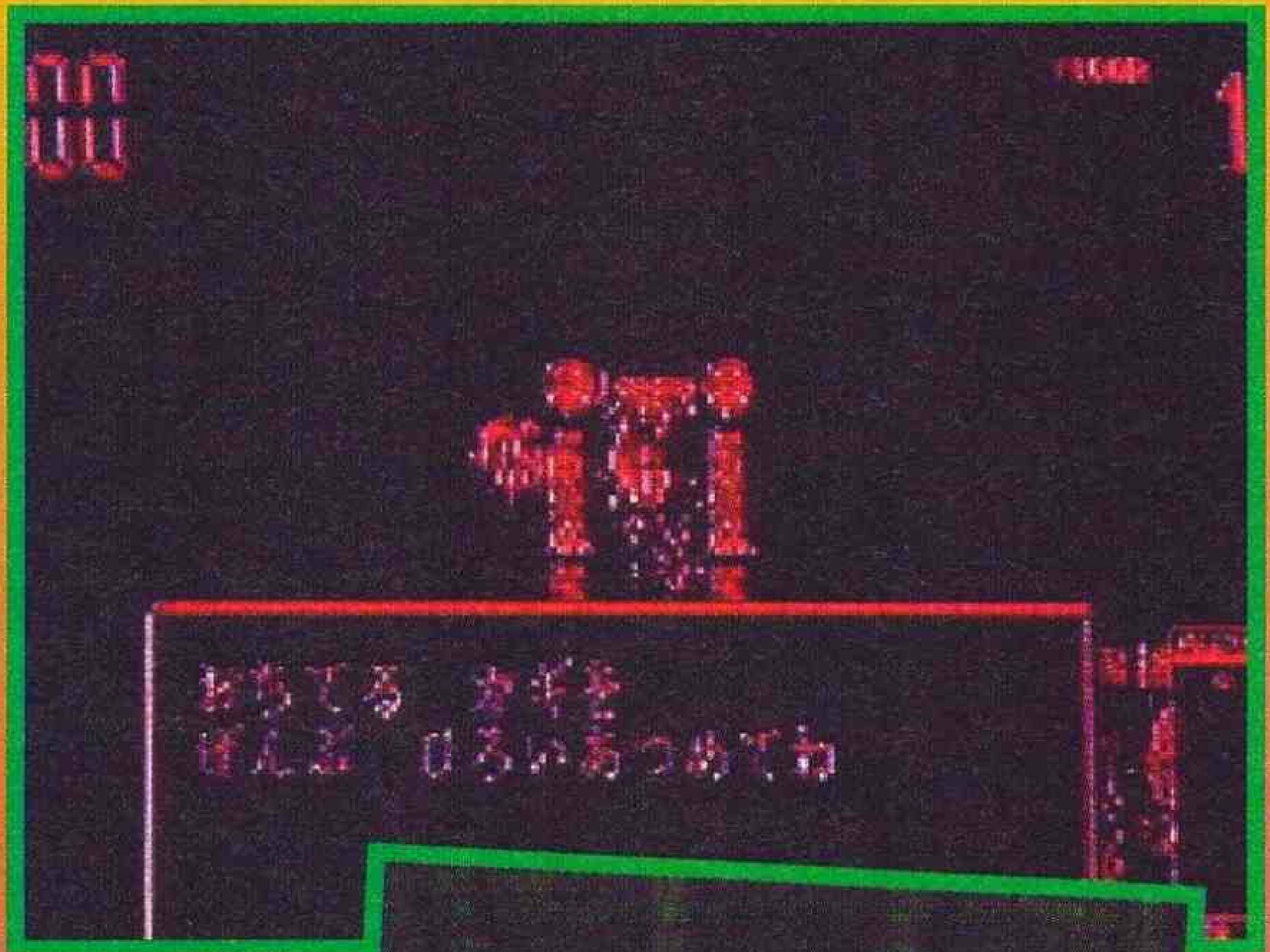
MORGANA
VIA DALMAZIA, 424
Tel. (0573) 903277
Fax (0573) 903955

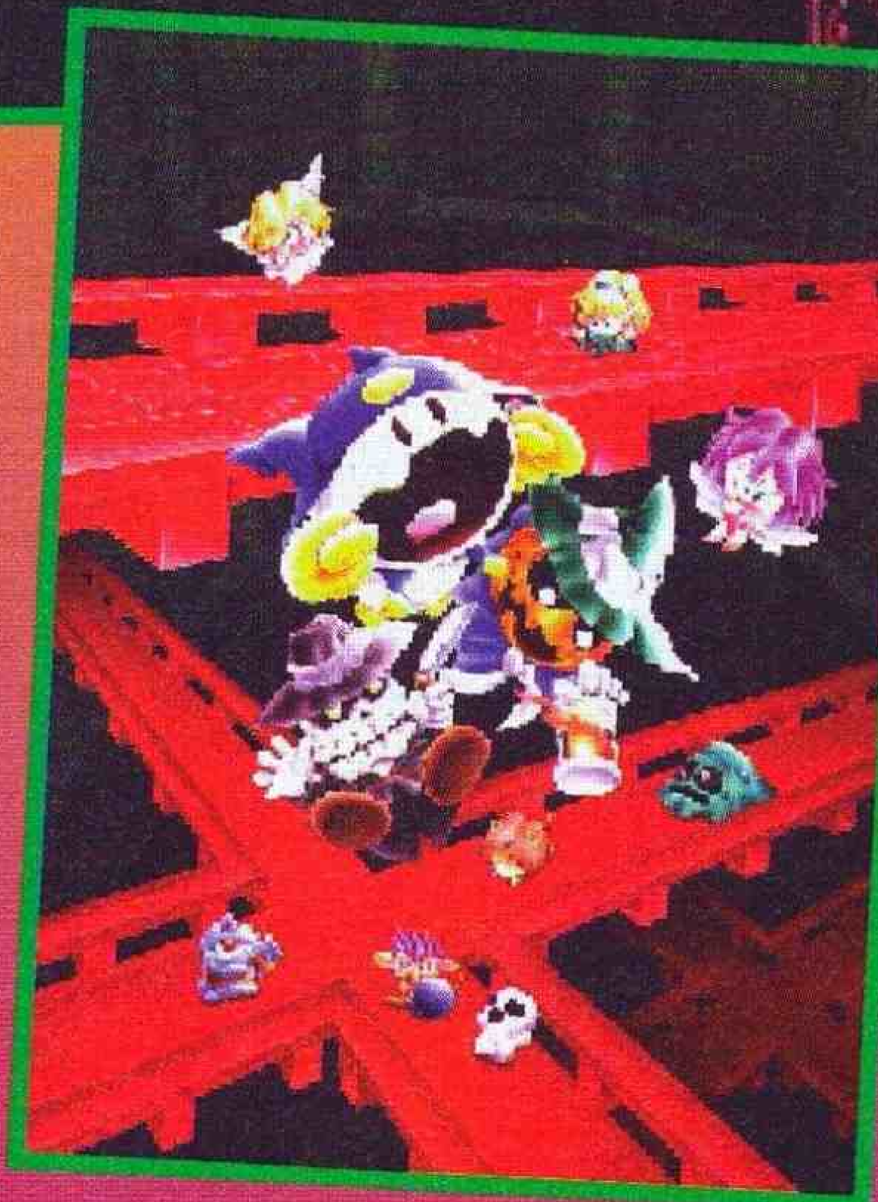
MADE I

E anche questo mese siamo giunti al fatidico momento - quello in cui devo assolutamente scordarmi di tutti i giochi belli che abbiamo in redazione e che attendono solo il sottoscritto per scatenarsi in tutto il loro fulgore. Il momento in cui lo stomaco deve smetterla di chiedermi gelati, cioccolato e panini, il momento in cui la testa deve tornare da qualsiasi posto sia in quell'istante... Il momento di scrivere il Made in Giappone!

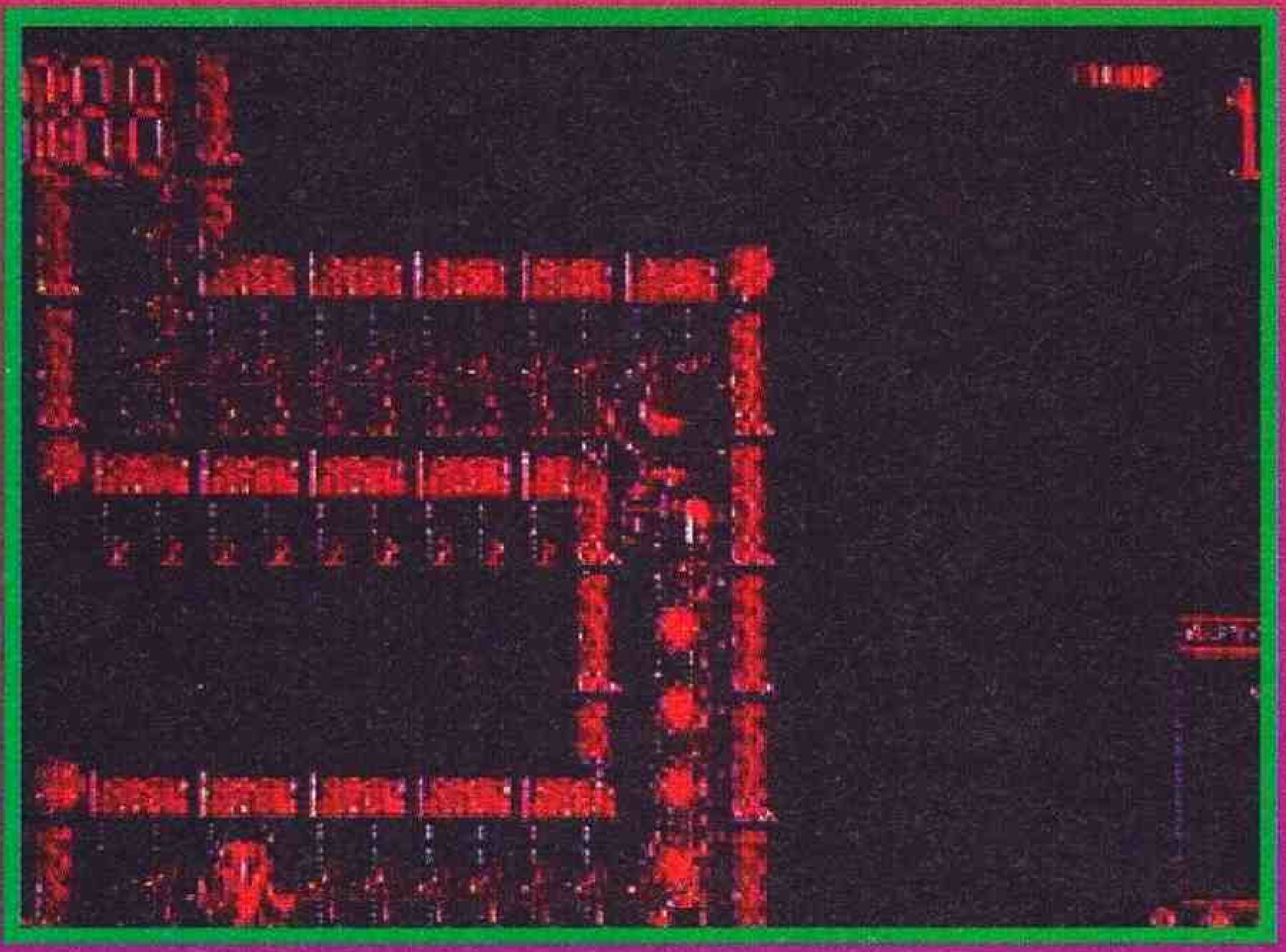
MA

JACK BROTHERS





Giusto in ossequio all'estrema gentilezza di quelli della Atlus (ancora) pubblichiamo la news di questo giochillo per Virtual Gameboy (la nuova console Nintendo quasi sicuramente destinata all'oblio, quella, per intenderci, con i giochi in rosso e nero simil-tridimensionali). Si tratta, ovviamente, di un platform game multilivello, non nel senso che dopo il primo quadro c'è il secondo ma nel senso che i piani di gioco sono più d'uno e sono sovrapposti, e il giocatore ha la possibilità di passare dall'uno all'altro con gran spreco di effetti vari che dovrebbero far venire il mal di mare ai giocatori più legati alle tradizioni. Chi vivrà vedrà.



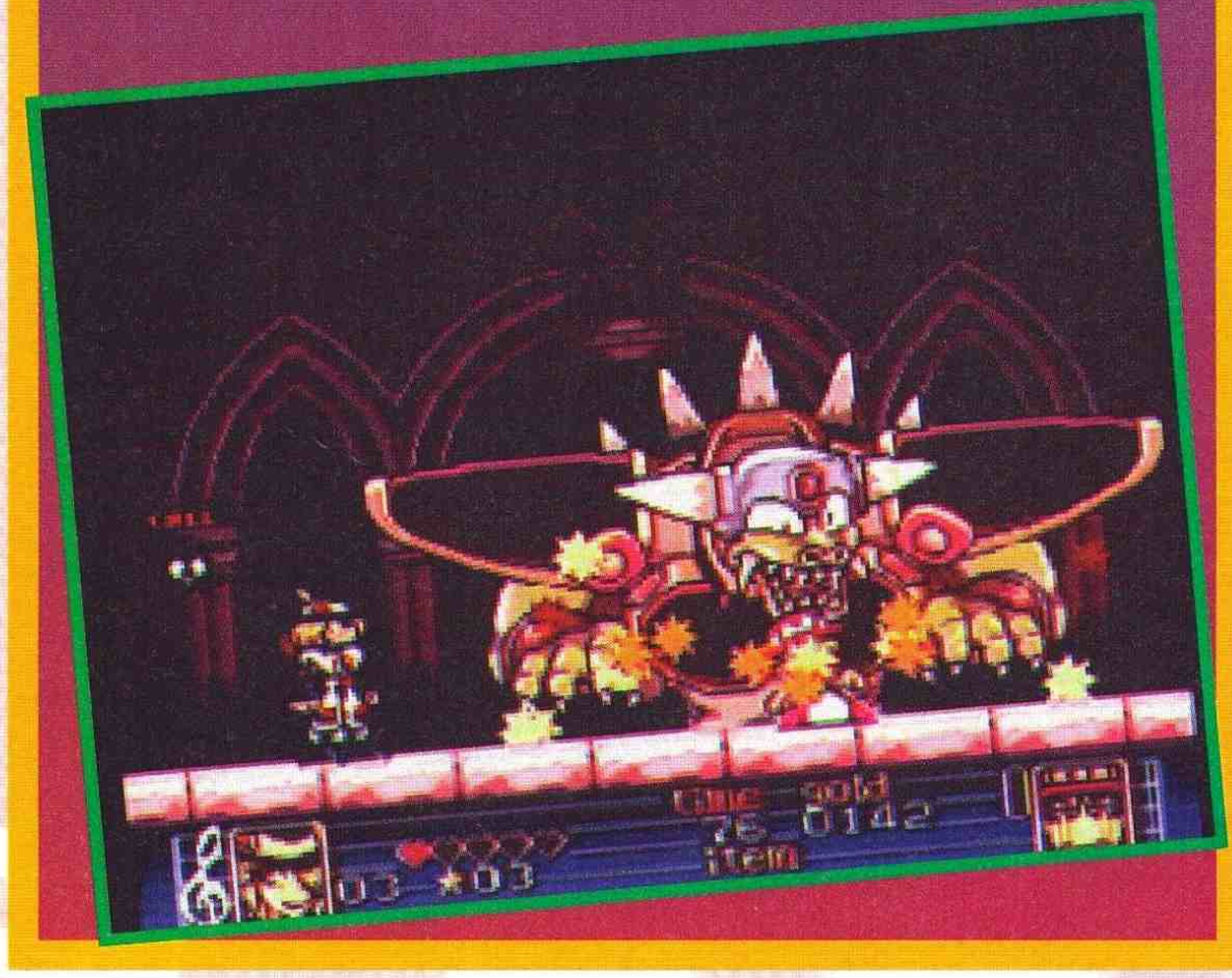
KING THE SPIRITS

I giochi di guida "fioccano come nespole" sulle console della nuova generazione: i potenti chipset sembrano quasi messi lì apposta per animare e muovere coloratissimi bolidi e tracciati parecchio incasinati. La Atlus deve aver "sentito" qualcosa nell'aria di questa tendenza, visto che pure lei sta preparando un simpatico gioco di guida, che a prima vista dovrebbe essere per Playstation (ma non ne siamo sicuri, perché il press-pack era un groviglio fitto di hiragana). C'è da dire che al confronto con gli altri giochi del genere per la console Sony questo King The Spirits fa una figura non esattamente eccelsa, ma chi siamo noi per giudicare con così poco materiale a disposizione?

N JAPAN

LA ENIX NON FA ACTRAISER 3 MA UN SEMPLICE PLATFORM

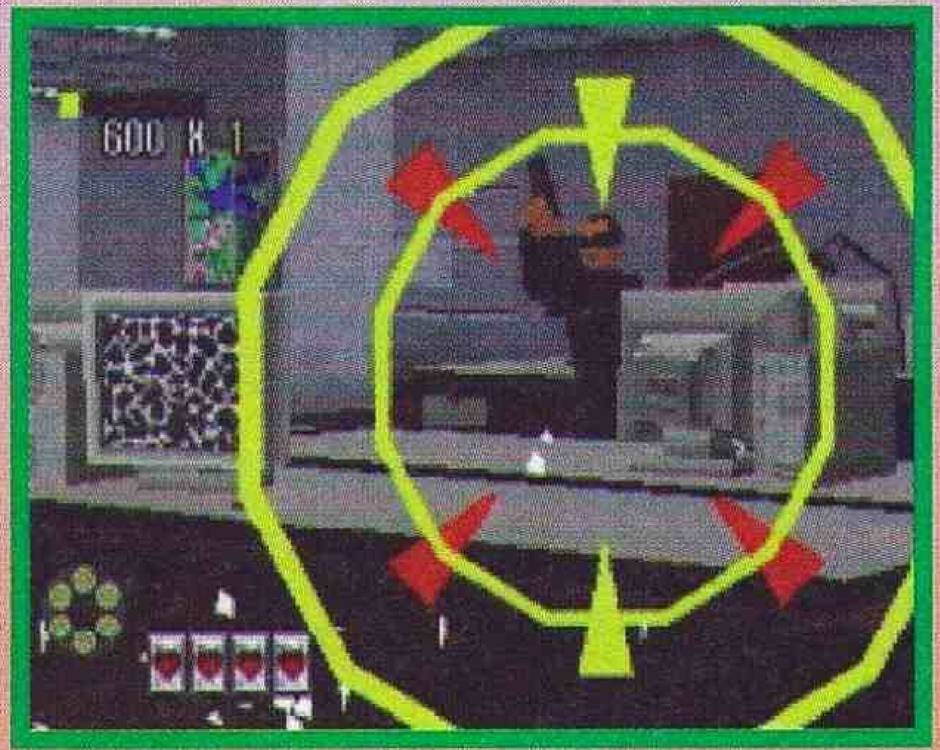
Questo bene o male è quello che siamo riusciti a dedurre dal comunicato della suddetta casa (il titolo lo hanno tralasciato, che sbadati), responsabile del supercapolavoro Actraisers (chi di voi lo ricorda, o anche, chi di voi ci ha giocato?), del mediocre Actraisers 2 e del simpatico Soulblader. Si tratta di un giochillo apparentemente appetibile, ovviamente per SNES (se devo essere franco non ricordo alcun gioco della Enix per MD e soci) e abbastanza primitivo dal punto di vista grafico (i fondali hanno davvero poco di eccezionale); che dire di più? Non saprei...



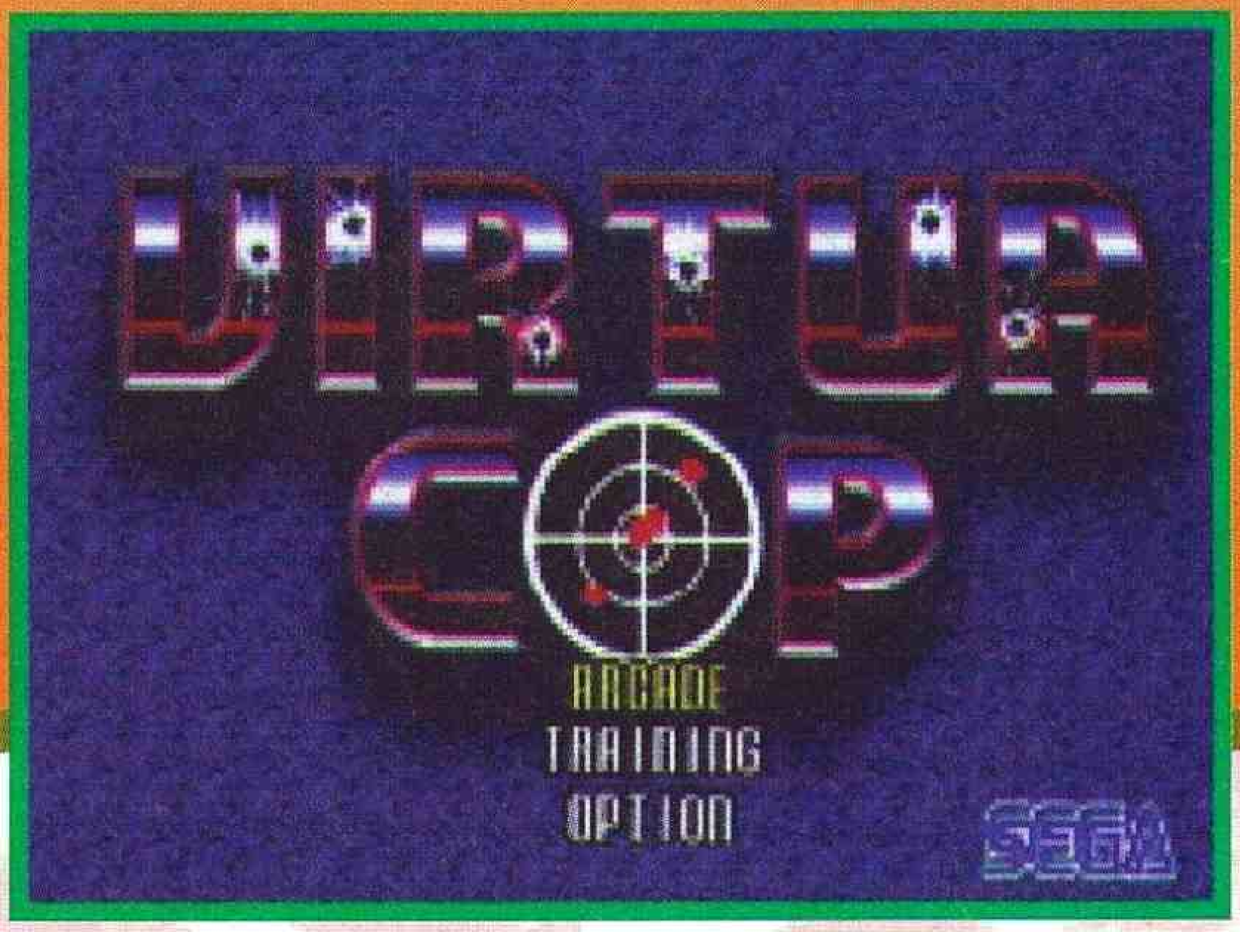
CAMPA CAVALLO

La Koei deve essere composta da un gran mucchio di umoristi, dato che il primo gioco che intendono lanciare per le console "grosse" è codesto: si tratta di Winning Post, un magnifico simulatore di corse dei cavalli (sigh), in cui il giocatore dovrà decidere dove, come e quanto puntare per portarsi a casa una bella sommetta... Insomma, avete tutti capito che cosa ne pensa il sottoscritto di queste cose. Che triste.

VIRTUA COP INVECE SE LA PUO' PRENDERE CON CALMA



Non ce ne vogliano i PR della Sega Japan, ma se devo essere sincero ben pochi qui sentono la mancanza di questo gioco. Decisamente spettacolare e abbastanza originale, Virtua Cop risentirà senza dubbio dell'assenza delle pistole - a meno che la Sega non decida di regalarne un paio incellofanandole assieme al CD. Potrebbero anche venderle separatamente, d'accordo, ma non sarebbe la stessa cosa. Oppure potrebbero fare un bel bundle a un prezzo leggermente più alto del gioco medio e cominciare a fare una bella serie di giochi con la pistola... Oppure no. Fatto sta che Virtua Cop ha un look davvero spettacolare, se ve la sentite di giocarlo lo stesso "arma" o non "arma", allora spassatevela pure.

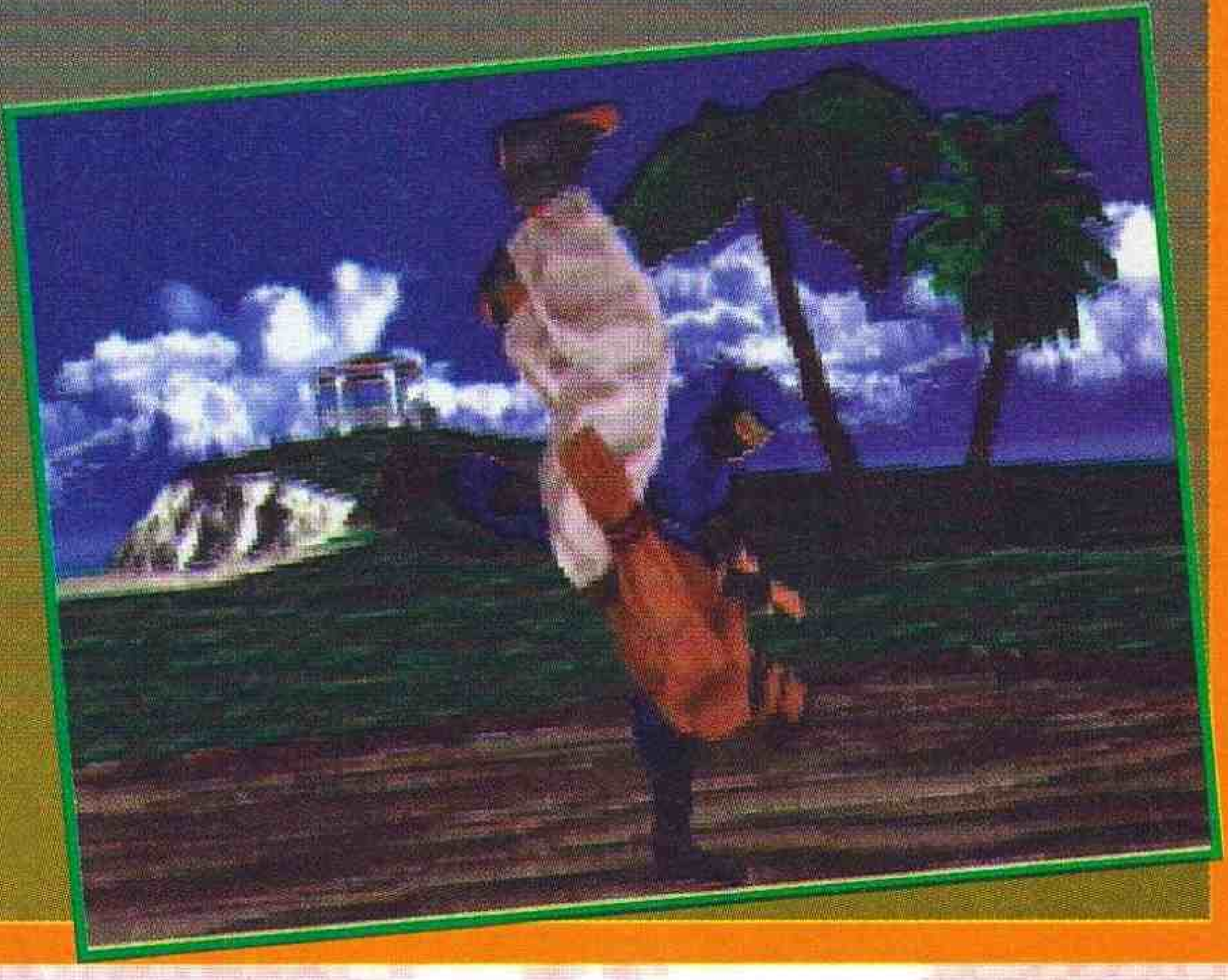


MADE

Virtua Fighter 2

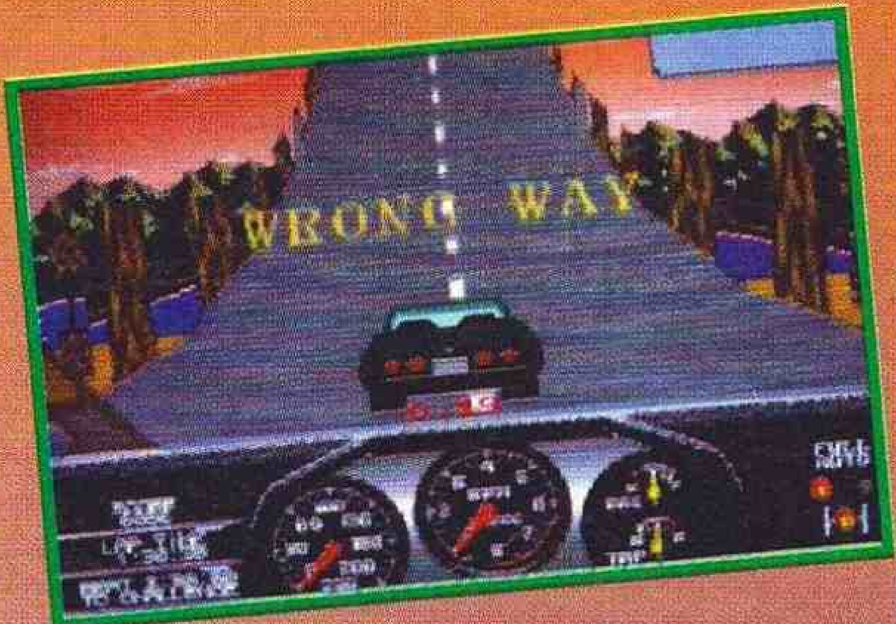
MA QUANDO CAVOLO ARRIVA VIRTUA FIGHTER 2?

A forza di preview e anticipazioni vi stiamo riempiendo di foto di VF2 in maniera esagerata: la Sega ha colto il nostro entusiasmo e continua a mandarci stampate su stampate di foto e documentazione varia. la prossima volta ci faremo i fatti nostri... Comunque sia, le immagini sono davvero sensazionali: i poligoni dei personaggi sono effettivamente un po' pochini, e la grafica non è la stessa del coin-op, ma che cosa pretendiamo? Così com'è sembra davvero IL gioco da comprare avendo in casa un Saturn, e noi stiamo già mettendo i pad sotto le coperte termiche in attesa di scambiarci le prime mazzate...



ANCORA MACCHINE!

Ancora "automobiline" per il Saturn: la Time Warner, in collaborazione con la Tengen (direi che "in collaborazione" è un termine un po' fuori posto, visto che probabilmente la Tengen è della Time Warner, ma va bene lo stesso) ha annunciato Race Drivin, coin-op molto carino ma non esattamente recente nel quale il giocatore doveva guidare una macchina dalle forti tendenze suicide attraverso una serie di percorsi molto scomodi, superando ostacoli come giri della morte, salti e avvitamenti vari - 'na passeggiata 'e salute. Le foto lasciano intravedere un gioco decisamente bello, anche se graficamente inferiore ai vari giochi di corsa esistenti per Saturn - che al momento, in effetti, non sono moltissimi (aspettate!) - comunque sia la parte migliore del gioco era costituita dallo spasso derivante dal dover affrontare simili percorsi; almeno quello rimarrà!

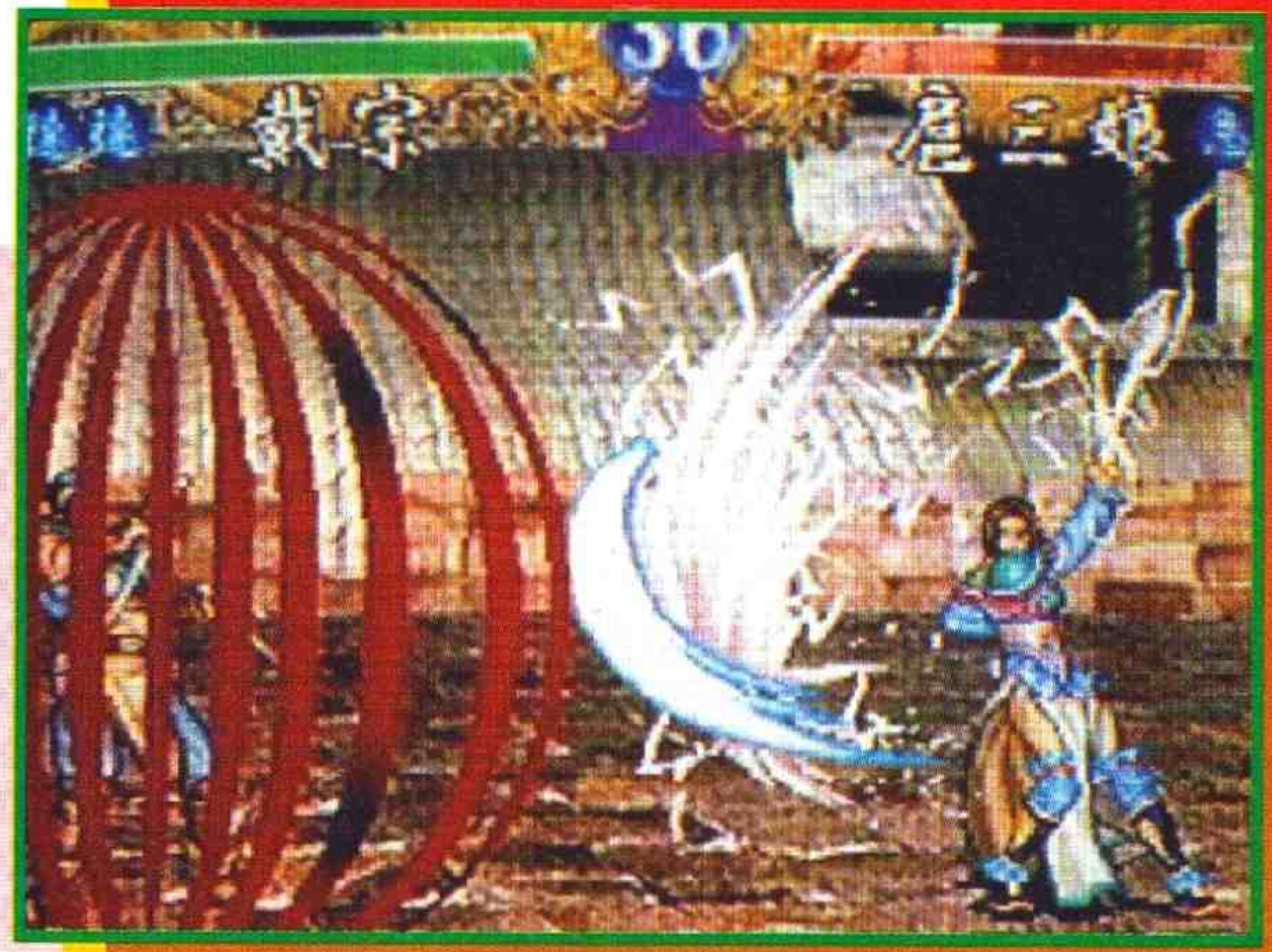


N JAPAN

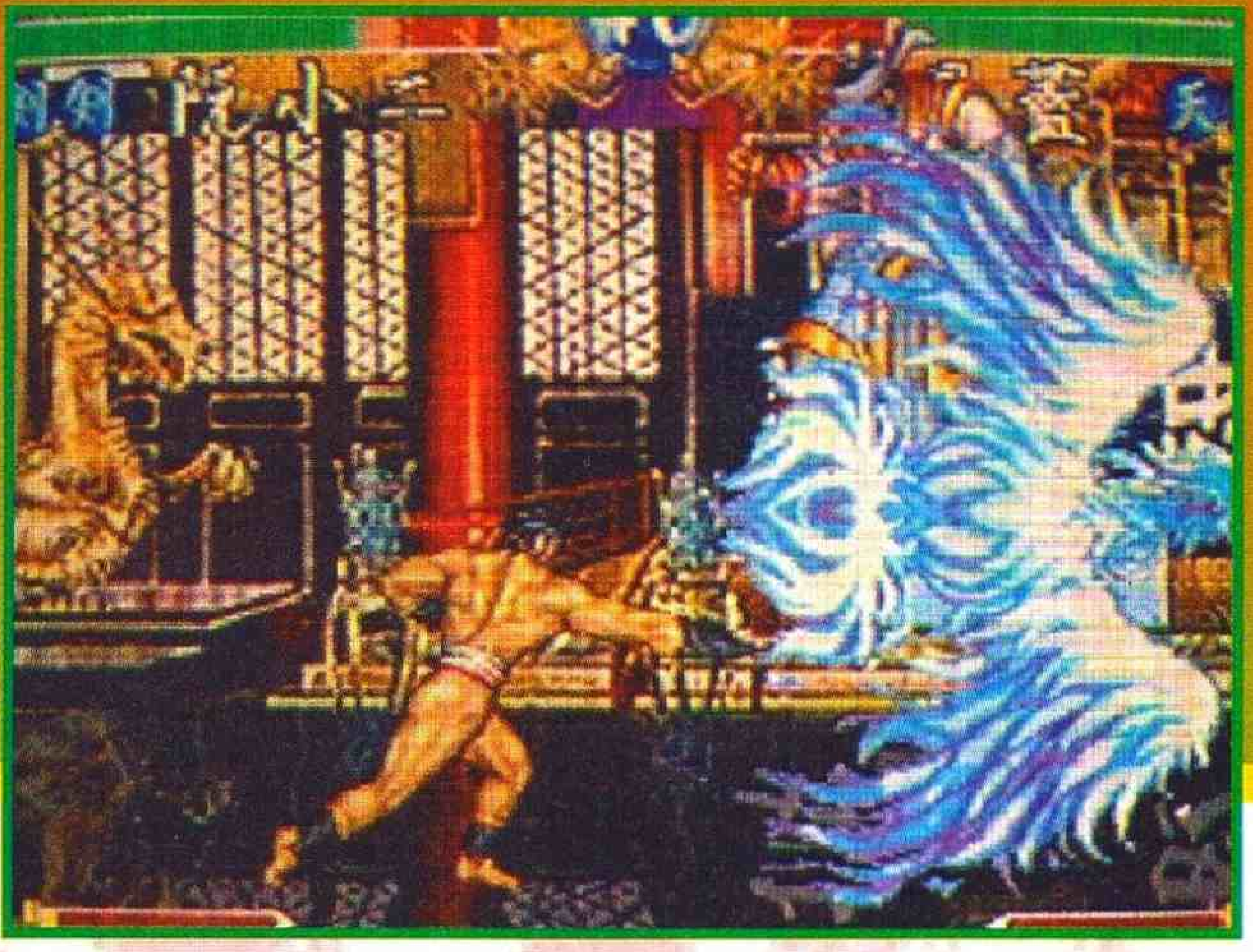
ANCORA GOLDEN AXE

Giustamente, dopo aver pubblicato delle foto di bassa qualità sul numero scorso giusto per parlare del gioco la solita Sega ci ha sommerso di diapositive del suo "prossimo attesissimo picchiaduro su Saturn" (VF2?). Ne pubblichiamo giusto un paio (anche perché ancora un paio di foto e il Made in Japan diventa un album di famiglia molto bizzarro) per ricordarvi che il suddetto prodotto sta per uscire e blah e blah e blah. Informazione è il mio secondo nome ("e invece il mio è Cornelio").

IL SATURN FA A BOTTE



Con chi? non lo sappiamo. La Data East ha deciso di cavalcare l'onda dei picchiaduro con un nuovo gioco dall'aspetto abbastanza intrigante anche se un po' datato - dalla console di Virtua Fighter non ci aspettiamo certo un picchiaduro stile Neo Geo. A giudicare dal titolo mezzo tradotto dal nostro corrispondente giapponese... Be', si tratta indubbiamente di un picchiaduro (non mi sento molto arguto, ultimamente), guardando le foto si ha la stessa impressione... Bisogna dire che fare questo lavoro a volte è davvero molto duro.



MADE IN

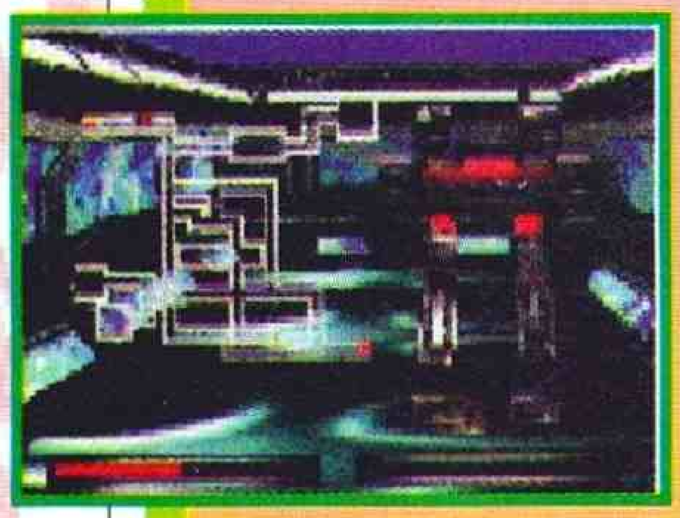
DOMANI PIOVERA', ANZI NO, CI SARA' IL SOLE, MA PIU' PROBABILMENTE SARA' VARIABILE. POSSIBILI NEVICATE.

Uella! Questo qui me lo ricordo più o meno bene, ne ho pubblicato le foto sul numero scorso. Sullo stesso numero, facevo notare come il gioco sembrasse una boiata. Sono bastate un paio di foto decenti (quelle precedentemente pubblicate facevano - usando il gergo di noi giornalisti superstar - davvero schifo) e una bella mazzetta della Sega per convincermi del contrario: tutto sommato, potrebbe valere la pena dargli un'occhiata quando (e se) uscirà. Cosa volete che vi dica, sono un tipo volubile.

VIOLENZAAA!

Il culto di Puyo Puyo è probabilmente professato solo dai redattori di ConsoleMania, ma sappiate che questa sarà una buona occasione per costringere Max (Reynaud) a giocare con il Saturn senza piazzargli davanti Daytona. Ebbene sì, sta per uscire Puyo Puyo 2 su Saturn - e buon pro CI faccia.

I GIAPPONESI CONOSCONO L'INGLESE DAVVERO MOLTO BENE



Non per niente sbagliano a scrivere i titoli dei loro stessi giochi (e ce ne vuole...). Dopotutto, penso che gli inglesi conoscano il giapponese altrettanto male, quindi... Dicevamo? Nulla: il gioco di cui ci accingiamo a parlare (molto brevemente, in verità, ma una premessa come questa fa sempre pensare che quello che scrive sia un tizio troppo in gamba, cioè, no, hai capito...) si intitola Exector (e dovrebbe essere Executor), è un bel gioco per Playstation zeppo di robot che fanno quello che di solito fanno i robot (tritano, impastano, affettano) dentro e fuori dalla cucina e sembra davvero bellino. Unico problema: il press-pack era costituito da un singolo volantino che segnalava come sorgente di informazioni un bel sito di Internet. Ci siamo collegati, lo abbiamo chiamato e ci siamo accorti che era tutto in giapponese. Che bello, vado a spararmi in un piede.

BRACCIA RUBATE ALL'AGRICOLTURA

I mentecatti che vedete in questo box sono probabilmente una specie di "esperimento" di una rivista giapponese, che ha deciso di scoprire quanto verrebbe a costare a) conciarsi come un imbecille b) travestirsi da personaggio di Virtua Fighter 2. Godetevi le foto e sentitevi meglio pensando alla gente che dice quanto sono rovinati gli Italiani al giorno d'oggi, non c'è più religione, alè si esce un'ora prima (questa è vecchia ma è sempre molto bella, come stasera tutti davanti alla TV, perché? Perché dietro non si vede niente hahahahaha - scusate, è tardi).

SUPER MARIO RPG

MARIO RIPIGIA

No, Mario non è tornato a schiacciare, ma sta per fare la sua comparsa in Super Mario RPG (r-p-g, ri-pi-gia, sono un umoristone, mi vengono così...). Si tratta fondamentalmente di un mix tra il meglio di Mario (praticamente tutto il gioco) e il meglio di Zelda (tutto il gioco tranne i box di testo), nel quale dovrete guidare il solito idraulico attraverso i soliti paesaggi pressando i soliti nemici e raccattando le solite monete. E allora perché non dovrebbe trattarsi del solito gioco? Perché no: da sempre, come negli spot, Mario è sinonimo di qualità (non specificano mai quale), e quindi Mr. Miyamoto (quello è il nome - di cognome fa Shigeru NdAlex)(echissenefrega... NdMA) dovrebbe colpire di nuovo con uno dei suoi soliti capolavori che vendono miliardi di copie e fanno ben sperare per il futuro altrimenti inesistente del SNES.

ECCO UN BEL GIOCO DI CORSA!

Signori, ecco quello che avrebbero dovuto far uscire con il Playstation: un gioco di corsa che non si esaurisse in cinque minuti! Rave Racer è tutto quello che avreste voluto chiedere a Ridge Racer: tre circuiti, grafica più bella (ok, quella non l'avrei chiesta, non ce n'era bisogno), un bel po' di macchine disponibili SUBITO (odio Galaga) e altre amenità. Sbavate sulle foto e ricordatevi di pulire con uno straccio che poi fa schifo. (Sì lo sappiamo che ne parliamo anche in Anteprimania, ma abbiamo preso provvedimenti: abbiamo sparato al VF...)

PRIMAL RAGE™
IL PIU' INCAZZATO, VINCE!!
Disponibile nei formati: MD, SNES, GB, GG, CD MPC, AMIGA
TIME WARNER INTERACTIVE

AUT. MIN. RICH. scad. 31/01/96

LA FURIA BESTIALE ESPLODE NEL GIOCO PIU' ANARCHICO DELL'ANNO !!

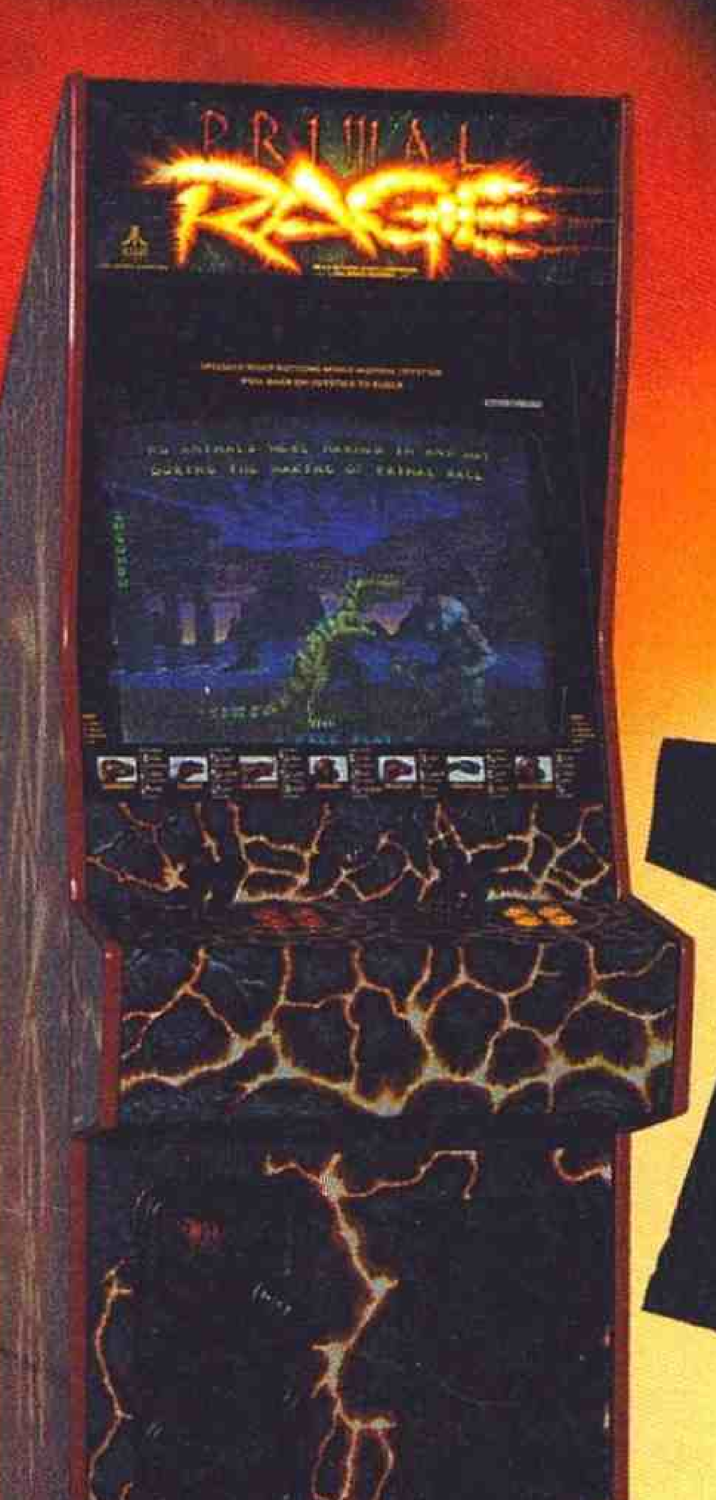
PRIMAL RAGE , successo strepitoso nella versione coin-op, è gia' numero 1 nella classifica TOP 20 CARTRIDGE. Dinosauri furiosi, mosse segrete, colpi proibiti e bonus nascosti. PRIMAL RAGE è il primo videogioco a usare animazione completamente in stop-motion, con immagini digitalizzate di sette modellini realizzati in latex azionati elettronicamente e filmati in centinaia di posizioni diverse.
Fa rabbia non averlo ancora !!

Anteprima assoluta: anche i possessori di un PC potranno provare queste emozioni perchè PRIMAL RAGE è anche disponibile nei formati CD MPC e AMIGA!!

E SE SEI COSI' IMBESTIALITO DA ARRIVARE ALLA SFIDA FINALE, PARTECIPI AL...

GRANDE CONCORSO

PRIMAL RAGE



Se arrivi alla FINAL BATTLE (guarda la schermata qui a fianco) fotografala e spedisci la foto insieme alla prima pagina del manuale di istruzioni di PRIMAL RAGE alla LEADER, unendola a questo tagliando compilato. Parteciperai così al concorso per vincere una fantastica MACCHINA COIN-OP da piazzare in casa tua (non dirlo alla mamma!). Oppure potrai vincere una fantastica maglietta "da bestia".

NOME .... COGNOME ....

PROFESSIONE .... ETA' ....

INDIRIZZO ....

CAP.............. CITTA'.............................. TEL. ....

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)-TEL. 0332/874111-FAX 0332/870890

NEW GAME

SUPER NINTENDO		FLASHBACK	L. 89.000	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L. 99.000	STREET FIGHTER 2	L. 79.000
		FLINTSTONES	L. 139.000	NFL FOOTBALL	L. 149.000	STREET FIGHTER 2 TURBO JAP	L. 79.000
		FULL THROTTLE AMERICAN RACING	L. 139.000	NHL HOCKEY '95	L. 119.000	STUNT RACE FX EUROPEO	L. 119.000
06 JAP	L. 69.000	GHOUL PATROL	L. 49.000	NIGEL MANSELL INDY CAR	L. 129.000	STUNT RACE FX USA	L. 119.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000	GLI SBULLONATI USA	L. 119.000	OGRE BATTLE	L. 129.000	SUPER TURRICAN 2	L. 139.000
AEREO THE ACROBAT 2	L. 99.000	GODS	L. 69.000	PAC-ATTACK	L. 89.000	SUPER ADVENTURE ISLAND JAP	L. 79.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 79.000	GOOF TROOP	L. 99.000	PARODIUS	L. 49.000	SUPER AIR DRIVER	L. 89.000
AGURI SUZUKI F1 S. DRIVING	L. 79.000	GP 1 PART 2 USA	L. 139.000	PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 59.000	SUPERMAN THE RETURN	L. 139.000
ANDRE' AGASSI TENNIS JAP	L. 79.000	HARLEYS	L. 79.000	PIRATES OF DARK WATER	L. 99.000	**SUPER MARIO WORLD 2**	**NOVITÀ**
BATMAN FOREVER	L. 119.000	HEBEREKES POPOON	L. 59.000	PLOK USA	L. 99.000	**SUPER STAR SOCCER 2**	**NOVITÀ**
BATMAN FOREVER USA	L. 129.000	INDIANA JONES'	L. 139.000	POWER DRIVE	L. 109.000	SUPER WIDGET	L. 119.000
BATTLE CLASH	L. 89.000	INSPECTOR GADGET USA	L. 129.000	POWER RANGERS	L. 89.000	SYNDICATE	L. 129.000
BATTLE GRAND PRIX USA	L. 89.000	INTERNAT. SUPERSTAR SOCCER	L. 119.000	PRIMAL RAGE	L. 119.000	SYVALION	L. 69.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	L. 89.000	I PUFFI	L. 119.000	REN & STIMPY	L. 49.000	T2 THE ARCADE GAME	L. 69.000
BELLA E LA BESTIA	L. 139.000	JOHN MADDEN FOOTBALL '93 USA	L. 49.000	REN & STIMPU SHOW VEEDIOTS! USA	L. 89.000	TAZMANIA	L. 89.000
BIKER MICE	L. 139.000	JUNGLE STRIKE	L. 119.000	RETURN OF THE JEDI	L. 149.000	**TETRIS + DR. MARIO**	L. 109.000
BIOMETAL	L. 79.000	JURASSIC PARK	L. 79.000	RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000	TETRIS 2 USA	L. 139.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 79.000	JURASSIC PARK 2	L. 79.000	ROBOCOP 3	L. 69.000	TETRIS FLASH JAP	L. 129.000
BRAWL BROTHERS	L. 89.000	JUSTICE LEAGUE	L. 119.000	RUN SABER	L. 59.000	THE BLUES BROTHERS	L. 79.000
BRUTAL PAWS OF FURY	L. 139.000	JUNGLE BOOK	L. 89.000	**SAILOR MOON**	**NOVITÀ**	THE LAWNMOWER MAN	L. 69.000
BUBSY	L. 69.000	**KILLER INSTINCT**	L. 165.000	SENSIBLE SOCCER	L. 59.000	TINY TOON ADVENTURE	L. 79.000
CACOMA KNIGHT JAP	L. 49.000	KO GEORGE FOREMAN'S BOXING	L. 49.000	SUPER ALESTE	L. 89.000	THE LION KING	L. 99.000
CANNON FODDER	L. 59.000	KENDO RAGE USA	L. 129.000	SUPER AQUATIC GAMES USA	L. 99.000	TOPOLINO MANIA	L. 59.000
CARRIER ACES	L. 99.000	KICK OFF 3	L. 49.000	SUPER BATTLETANK 2	L. 49.000	TOTAL CARNAGE	L. 69.000
CASTELVANIA 4	L. 49.000	KIRBY'S DREAM COURSE	L. 119.000	SUPER BATTLETANK	L. 99.000	THE ROCKETTEER JAP	L. 69.000
CHAMPIONSHIP SOCCER	L. 89.000	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE		SUPER B.C. KID	L. 89.000	TRODDLERS USA	L. 119.000
CHOPLIFTER 3	L. 49.000	EUROPEO	L. 69.000	SUPER BOMBERMAN 2 USA	L. 119.000	TURE LIES	L. 129.000
CONGO'S CAPER	L. 69.000	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE USA	L. 69.000	SHAQ-FU	L. 119.000	THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE	L. 89.000
CYBERNATOR	L. 79.000	LAST ACTION HERO	L. 89.000	SUPER ICE HOCKEY	L. 139.000	UNIRALLY	L. 129.000
DEAD DANCE JAP	L. 59.000	LEMMINGS 2 TRIBES	L. 129.000	SIDE POCKET USA	L. 149.000	USA ICE HOCKEY JAP	L. 79.000
DENIS LA MALICE	L. 129.000	LETHAL ENFORCERS + PISTOLA	L. 179.000	SUPER JAMES POND	L. 129.000	UTOPIA	L. 89.000
DESERT STRIKE USA	L. 129.000	MADDEN '95	L. 149.000	SUPER KICK OFF	L. 79.000	VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
DIDDY'S KONG QUEST (DKC 2)	**NOVITÀ**	MAGICAL QUEST CON MICKEY		SMART BALL USA	L. 79.000	VORTEX	L. 109.000
DINO DINI SOCCER	L. 59.000	MOUSE	L. 119.000	SUPER METROID EUROPEO	L. 129.000	ZERO KAMIKAZE	L. 89.000
DIRT RACER	L. 109.000	MAGIC SWORD	L. 49.000	SOCCER SHOOTOUT	L. 139.000	WARIO'S WOODS	L. 119.000
DONKEY KONG COUNTRY	L. 169.000	MARIO ALL STARS	L. 79.000	SUPER STREET FIGHTER 2	L. 119.000	WHIRLO	L. 59.000
DOOM	**NOVITÀ**	MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000	SPACE ACE	L. 89.000	WING COMMANDER SECRET	
DRACULA EUROPEO	L. 69.000	MECHWARRIOR	L. 69.000	SPARKSTER	L. 79.000	MISSIONS	L. 89.000
EARTH DEFENSE FORCE	L. 69.000	MEGA MAN X	L. 119.000	SPECTRE	L. 89.000	WINGS 2	L. 49.000
EQUINOX	L. 89.000	MICROMACHINES	L. 75.000	SUPER PINBALL	L. 99.000	WILD GUNS USA	L. 119.000
ESPN BASEBALL TONIGHT	L. 49.000	MIGHTY MAX	L. 69.000	SPIDERMAN TV	L. 129.000	WOLVERINE	L. 119.000
EXHAUST HEAT	L. 79.000	MONKEY JAP	L. 49.000	SUPER PUNCH OUT	L. 139.000	WORLD HEROES	L. 109.000
F1 POLE POSITION 2	L. 129.000	MORTAL KOMBAT 1	L. 49.000	SUPER PUTTY	L. 109.000	WORLD CUP USA '94	L. 99.000
FATAL FURY 2 USA	L. 119.000	MORTAL KOMBAT 2	L. 89.000	STRIKER	L. 89.000	WWF RAW	L. 139.000
FATAL FURY SPECIAL JAP	L. 109.000	**MORTAL KOMBAT 3**	**NOVITÀ**	SUPER STRIKE GUNNER	L. 79.000	XEJW JAP	L. 65.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 99.000	MR. NUTZ	L. 99.000	STARWING	L. 69.000	**X MAN (NOVITÀ)**	L. 165.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 69.000	MUSYA USA	L. 49.000	STREET FIGHTER 2 TURBO EUROPEO	L. 59.000	**FIFA '96**	**NOVITÀ**
FIRST SAMURAI (DEAD DANCE JAP)	L. 109.000	MYSTIC QUEST LEGEND	L. 119.000	STREET RACER	L. 89.000		

Nintendo — CONSOLE CONTROL DECK + 76 GIOCHI + PISTOLA + 2 PAD L. 179.000

ARCH RIVALS (BASKET)+GAME KEY	L. 49.000	LITTLE SAMSON	L. 49.000	RIVUB GIID	L. 49.000	TERMINATOR 2	L. 49.000
BATMAN RETURNS + GAME KEY	L. 49.000	LOLO 3	L. 49.000	ROBOCOP 3	L. 49.000	THE FLINTSTONES	L. 89.000
BLASTER MASTER	L. 69.000	MARIO e YOSHI	L. 49.000	RODLAND	L. 79.000	TOP GUN 2	L. 49.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000	MEGA MAN 2 + GAME KEY	L. 49.000	SIDE POCKET	L. 59.000	TROG	L. 49.000
DR. MARIO + GAME KEY	L. 49.000	MISSION IMPOSSIBLE	L. 49.000	SKI OR DIE	L. 49.000	ZELDA 2 LINK + GAME KEY	L. 49.000
DUCK HUNT	L. 49.000	NEW YORK	L. 69.000	SHADOW WARRIOR 2 + GAME KEY	L. 49.000		
FAMILY FUN FITNES	L. 79.000	PRINCE OF PERSIA	L. 49.000	TALESPIN	L. 49.000		
JIMMY CONNORS CON ADATTATORE	L. 89.000	PROBOTECTO	L. 49.000	TECMO CUP FOOTBALL+GAME KEY	L. 49.000		

GAME BOY		DR. FRANKEN 2	L. 59.000	MARIO & YOSHI	L. 49.000	STREET FIGHTER 2	L. 75.000
		DR. MARIO	L. 49.000	MARU'S MISSION	L. 49.000	SUPER 8 IN 1	L. 119.000
		DUCK TALES 2	L. 65.000	MERCENARY FORCE	L. 49.000	SUPER JAMES POND 3	L. 59.000
CASSE STEREO GB	L. 29.000	EMPIRE STRIKES BACK	L. 59.000	MICKEY MOUSE	L. 55.000	T2 JUDGMEN DAY	L. 59.000
ADVENTURE ISLAND 1	L. 54.000	FIFA INT. SOCCER	L. 49.000	MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 69.000	T2 THE ARCADE GAME	L. 59.000
ADVENTURE ISLAND 2	L. 69.000	GARFIELD	L. 49.000	MICROMACHINES	L. 49.000	TARZAN	L. 69.000
ALADDIN	L. 59.000	GOLF	L. 49.000	MONSTER TRUCK WARS	L. 59.000	TENNIS	L. 49.000
ALIEN 3	L. 59.000	HOOK	L. 49.000	MORTAL KOMBAT 2	L. 49.000	TESSERAE	L. 69.000
ALLEWAY	L. 49.000	HUNT FOR RED OCTOBER	L. 49.000	NBA JAM	L. 59.000	TETRIS 2	L. 69.000
BARBIE	L. 54.000	IL RE LEONE	L. 69.000	NBA JAM T.E.	L. 49.000	THE ADDAMS FAMILY	L. 49.000
BATMAN (CARTONI ANIMATI)	L. 49.000	IL TAGLIAERBE	L. 39.000	NIGEL MANSELL'S RACING	L. 69.000	THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
BATTLETOADS IN RAGNAROK'S		INDY INDIANA JONES	L. 65.000	PARASOL STARS	L. 49.000	THE FIDGETTS	L. 79.000
WORLD	L. 59.000	I PUFFI	L. 59.000	POPEYE 2	L. 49.000	TINY TOON 2	L. 49.000
BATTLE UNIT ZEOTH	L. 49.000	JIMMY CONNORS TENNIS	L. 65.000	PRIMAL RAGE	L. 65.000	TOTAL CARNAGE	L. 49.000
BIONIC COMMAND	L. 49.000	JUDGE DREDD	L. 49.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 65.000	TRUE LIES	L. 59.000
BLADES OF STEEL	L. 69.000	JUNGLE BOOK	L. 49.000	SAMURAI SHODOWN	L. 49.000	TURN AND BURN	L. 59.000
BUGS BUNNY	L. 49.000	JUNGLE STRIKE	L. 69.000	SBULLONATI	L. 49.000	TURTLES 3 RADICAL RESCUE	L. 49.000
CASTELIAN	L. 49.000	JURASSIC PARK 2	L. 49.000	SENSIBLE SOCCER	L. 59.000	ULTIMA RUNES... 2	L. 49.000
DARKWING DUCK	L. 49.000	KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000	SNOOPY'S	L. 45.000	UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
DESERT STRIKE	L. 49.000	KIRBY'S PINBALL LAND	L. 59.000	SPEEDY GONZALES	L. 54.000	WE'RE BACK!	L. 49.000
DONKEY KONG LAND	L. 74.900	KUNG FU MASTER	L. 49.000	SPIDER-MAN 3	L. 55.000	WORLD CUP USA '94	L. 65.000
DONKEY KONG	L. 49.000	LOONEY TUNES	L. 59.000	SPY VS SPY	L. 52.000	YOSHI'S COOKIE	L. 69.000
DRAGON BALL Z	L. 49.000	MARIO BLAST	L. 55.000	STARGATE	L. 62.000	ZELDA	L. 49.000

NEW GAME

Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)

TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

VUOI GIOCARE COL TUO GB PER 10 ORE CONTINUE? USA LA BATTERIA GB RICARICABILE L. 59.000

CONSOLE MEGA DRIVE 2 + GIOCHI +1 PAD L. 239.000

CONSOLE SUPER NINTENDO + GIOCO L. 239.000

CONSOLE GAME BOY+ TETRIS L. 119.000

CONSOLE MEGA DRIVE 2 + 1 PAD L. 169.000

SATURN + VIRTUAL FIGHTER PAL L. 1.049.000

SENSAZIONALE PER RISOLVERE I TUOI GIOCHI SUL GB USA ACTION REPLAY L. 69.000

CONSOLE PLAY STATION SONY L. 749.000

NEW GAME

ORDINARE PER CORRISPONDENZA È FACILE: TELEFONACI

TELEFONO
030/8970849 r.a.
FAX
030/8970854

Telefono al New Game

... ti aspetto

MEGA DRIVE

AEREO BLASTER JAP	L 69.000
AERO THE ACROBAT II	L. 89.000
ALEX KIDD	L 39.000
ALIEN STORM JAP	L 69.000
ALIEN STORM EUROPEO	L. 79.000
ALISIA DRAGON USA	L. 79.000
LA SIRENETTA	L 69.000
ARROW FLASH	L. 49.000
ASSAULT SUIT LEYNOS JAP	L 79.000
ASTERIX	L 69.000
ATOMIC RUNNER	L 49.000
BALLZ 3D THE BATTEL OF THE BALLS	L 59.000
BATMAN E ROBIN	L. 119.000
BATMAN FOREVER	L 109.000
BATMAN FOREVER USA	L 119.000
BATMAN RETURNS EUROPEO	L. 79.000
BATTLE MANIA JAP	L. 69.000
BELLA E LA BESTIA (USA)	L. 99.000
BLADS OF VENGEANCE	L 109.000
BONANZA BROS	L 79.000
BRUTAL PAWS OF FURY	L 109.000
BUBSY	L. 79.000
BURNING FORCE	L 69.000
CANNON FODDER	L 89.000
CAPTAIN PLANET	L 89.000
CAPTAIN AMERICA	L. 79.000
CHAKAN	L 59.000
CHIKI CHIKI BOYS	L 49.000
CUCK ROCK	L 79.000
COMIC ZONE	**NOVITÀ**
COSMIC SPACEHEAD	L 69.000
CRACK DOWN EUROPEO	L 79.000
CURSE JAP	L 79.000
DANGEROUS SEED JAP	L 79.000
DARWIN 4081 JAP	L 69.000
DJ BOY EUROPEO	L 79.000
DE CAP ATTACK	L 69.000
DESERT STRIKE	L 69.000
DJ BOY JAP	L 79.000
DOUBLE CLUTCH	L 99.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL	L 79.000
DOUBLE DRAGON 5	L 89.000
DR. ROBOTNIK'S	L 99.000
DRAGON'S FURY	L 99.000
DRAGON BRUCE LEE STORY	L 99.000
DYNAMITE HEADDY	L 99.000
EARTH WORM JIM	L 139.000
ECCO THE DOLPHINE 2	L 79.000
ELEMENTA MASTER 1 JAP	L 79.000
EMPIRE OF STEEL	L 69.000
ESWAT	L 79.000
ETERNAL CHAMPIONS	L 89.000
EX MUTANTS EUROPEO	L 49.000
EX MUTANTS USA	L 49.000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP	L 99.000
FATAL FURY 2 JAP	L 119.000
FATAL FURY	L 79.000
FATMAN JAP	L 49.000
FEVER PITCH SOCCER	L 109.000
FIFA SOCCER '95	L 79.000
FIFA '96	**NOVITÀ**
GADGET TWINS USA	L 79.000
GAUNTLET 4	L 115.000
GENERATIONS LOST	L 109.000
GLOBAL GLADIATORS	L 109.000
GUNSHIP	L 69.000
GODS	L 79.000
GREENDOG	L 89.000
HAUNTING	L 99.000
HELLFIRE	L 69.000
HOOK (CAPITAN UNCINO)	L 79.000
INCREDIBLE HULK	L 99.000
HYPERDUNK (BASKET)	L 109.000
INSECTOR X JAP	L 79.000
JAMES POND 1 USA	L 79.000
JAMES POND 3	L 99.000
JAMES POND 2 ROBOCOD USA	L 79.000
JEWEL MASTER JAP	L 59.000
JIMMY WHITE'S SNOOKER	L 119.000
JORDAN BIRD	L 89.000
JUDGE DREDD	L 99.000
JUNGLE BOOK	L 109.000
JURASSIC PARK	L. 69.000
KAWASAKI SUPERBIKES	L 99.000
KID CHAMELEON EUROPEO	L 49.000
KID CHAMELEON USA	L. 79.000
KLAX USA	L 79.000
LHX ATTACK CHOPPER	L 69.000
LION KING	L 99.000
MADDEN 95	L 99.000
MARVEL LAND JAP	L 79.000
MAXIMUM CARNAGE	L 119.000
MAZIN WARS EUROPEO	L 79.000
MAZIN WARS JAP (SAGA)	L 49.000
MEGA MEN X	L 109.000
MEGA TURRICAN	L 59.000
MICROMACHINES	L 89.000
MICROMACHINES 2 ED. '96	**NOVITÀ**
MORTAL KOMBAT 1	L 89.000
MORTAL KOMBAT 2 (USA)	L. 99.000
MORTAL KOMBAT 3	**NOVITÀ**
MUHAMMAD ALI BOXING	L 129.000
NBA ACTION	L 89.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L 89.000
NBA LIVE '95	L 85.000
NHL 96	L 139.000
NHL HOCKEY '94	L. 139.000
NIGEL MANSELL INDY CAR	L 99.000
PETE SAMPRAS '96	L 99.000
PGA TOUR 3	L 89.000
PRIMAL RAGE	L 119.000
PIRATES! USA	L 99.000
PITFALL	L 59.000
POWER MONGER	L 49.000
POWER DRIVE	L. 119.000
POWER RANGERS	L 99.000
RAMBO 3 JAP	L 79.000
RED ZONE	L 69.000
RISE OF THE ROBOTS	L 119.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L 59.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	L 89.000
ROCK'N'ROLL RACING	L 89.000
ROLLING THUNDER 3 USA	L 99.000
SHADOW OF THE BEAST 2	L 69.000
SHADOW OF THE BEAST 1	L 79.000
SHAQ-FU	L 109.000
SHINNING FORCE 2	L 109.000
SUPER HYDLDE	L 79.000
SKELETON CREW	L 89.000
SKITCHIN	L 59.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L 99.000
SONIC 1	L 49.000
SONIC 2	L 69.000
SONIC & KNUCKLES	L 99.000
SONIC SPINBALL	L 129.000
SPACE HARRIER 2	L 69.000
SPLATTERHOUSE 2	L 49.000
SPLATTERHOUSE 3 JAP	L 119.000
SUPER REAL BASKETBALL	L 109.000
SUPER STREET FIGHTER 2	L 99.000
STRIDER	L 49.000
STREET RACER	L 99.000
SUB TERRANIA	L 59.000
SUPERMAN	L 99.000
SYLVESTER & TWEETY	L 79.000
TAZMANIA 2 IN ESCAPE FROM MARS	L 99.000
TAZMANIA 1 JAP	L 69.000
THE FAERY TALE ADVENTURE	L 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH USA	L 79.000
THE LAWNMOWER MAN	L. 99.000
THEME PARK	L 139.000
THE STORY OF THOR	L 129.000
THE TERMINATOR USA	L 49.000
THE OTTIFANTS	L 109.000
THUNDER FORCE 2	L 79.000
THE LEGEND OF GALAHAD	L 69.000
TOE JAM & EARL 1 USA	L 79.000
TOPOLINO MANIA	L 79.000
THE TERMINATOR	L 49.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	L 99.000
TWO CRUDES DUDES	L 79.000
URBAN STRIKE	L 69.000
VARLOCK X	L 59.000
VIRTUAL PINBALL	L 109.000
VIRTUAL RACING JAP	L 129.000
WIMBLEDON TENNIS	L 79.000
WINTER OLYMPICS	L 79.000
WOLVERINE	L 89.000
WONDER BOY IN MONSTER WORLD	L 79.000
WORLD HEROES JAP	L 109.000
WWF RAW	L 89.000
X-MEN 2	L 129.000
YOGI BEAR CARTOON CAPER	L 129.000
ZERO KAMIKAZE	L 69.000
ZERO TOLLERANCE	L 59.000
ZOMBIES	L 99.000
ZOOM	L 39.000

MASTER SYSTEM — CONSOLE MASTER SYSTEM II + GIOCO L. 89.000

ACTION FIGHTER	L 49.000
ALIEN STORM	L 49.000
ASTERIX	L 39.000
BATMAN RETURNS	L 39.000
BONANZA BROS	L 49.000
CHUCK ROCK II	L 49.000
COLUMNS	L 39.000
COOL SPOT	L 49.000
DESERT STRIKE	L 49.000
ECCO THE DOLPHIN	L 49.000
F1 (FORMULA UNO CHAMPIONSHIP)	L 59.000
FANTASY ZONE	L 59.000
FORGOTTEN WORLDS	L 59.000
GAUNTLET (R.P.G.)	L 69.000
GHOST HOUSE (AVV.)	L 35.000
GHOULS'N GHOSTS	L 39.000
GLOBAL GLADIATORS	L 49.000
HEROES OF THE LANCE (R.P.G.)	L 49.000
IMPOSSIBLE MISSION	L 59.000
INCREDIBLE HULK	L 49.000
JUNGLE BOOK	L. 49.000
KUNG FU KID	L. 39.000
LAND OF ILLUSION TOPOLINO	L 49.000
MASTER OF DARKNESS (R.P.G.)	L 69.000
OUT RUN EUROPA	L 49.000
PAC MANIA	L 59.000
PGA TOUR GOLF	L 49.000
POPULOUS	L 49.000
RAMPART	L 49.000
RESCUE MISSION (GUERRA)	L 39.000
ROAD RUNNER	L 49.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L 39.000
R. TYPE	L 49.000
SAGAIA (AVVENTURA)	L 39.000
SHINOBI	L 49.000
SHOOTING GALLERY	L 79.000
SMASH HITS	L 59.000
SONIC 1	L 39.000
SONIC CHAOS	L 59.000
SPEEDBALL 2	L 59.000
SUPER SMASH T.V.	L 49.000
SUPER SPACE INVADERS	L 59.000
SUPER TENNIS	L 39.000
SUPER KICK OFF	L 59.000
TAZMANIA	L 35.000
TENNIS ACE	L 59.000
THE NINJA	L 49.000
TRANSBOT	L 49.000
THE SECRET OF SHINOBI	L 49.000
WIMBLEDON	L 49.000
XENON 2 (AZIONE/SPARATUTTO)	L 59.000
ZILLION 2 (AZIONE)	L 49.000

3DO

3D ATLAS	L 109.000
CRASH'N BURN	L 69.000
CORPSE KILLER	L 69.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L 119.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L 129.000
LEMMINGS	L 129.000
MICROCOSM	L 119.000
OCEANS BELOW	L 119.000
PATAANK	L 109.000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	L 129.000
REBEL ASSAUT	L 79.000
ROAD RASH	L 119.000
SEWER SHARK	L 125.000
SHADOW	L 109.000
SPACE ACE	L 109.000
SUPER STREET FITHTER 2 TURBO	L 129.000
STELLAR 7 DRAXON'S REVENGE	L 129.000
THEME PARK	L 99.000
THE NEED FOR SPEED	L 119.000
WING COMMADER 3	L. 99.000

PLAY STATION SONY

KILLEAK THE BLOOD	L 109.000
TOSHINDEN	L 109.000
WIPER OUT	L 119.000
RAYMAN	L 119.000
JUMPING FLASH	L 109.000

SEGA SATURN

DAYTONA RACING	L 119.000
VIRTUA FIGHTER	L 119.000
CLOCKWORK KNIGHT	L 109.000
PANZER DRAGON	L 149.000

Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

NEW GAME
Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

ATLANTIDE

SEGA SATURN

ASTAL	128.000
BUG!	98.000
CLOCKWORK KNIGHT	138.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	148.000
COOL SPOT	NOVITÁ
DAYTONA USA	138.000
DEADALUS	148.000
GOLDEN AXE THE DUEL	NOVITÁ
GRAN CHASER	158.000
HANG-ON G.P. 95	NOVITÁ
MINNESOTA FATS POOL	138.000
MYST	138.000
NBA JAM TOURNAMENT	NOVITÁ
NHL HOCKEY 96	NOVITÁ
PANZER DRAGOON	138.000
PARODIUS DELUXE	148.000
PEEBLE BEACH GOLF	128.000
POWERFUL BASEBALL 95	168.000
PRETTY FIGHTER-X	168.000
ROBOTICA	148.000
SHANGAI	138.000
SHIN SHINOBI DEN	148.000
SIM CITY 2000	138.000
STREET FIGHTER THE MOVIE	118.000
SUIKOEMBU	148.000
VICTORY GOAL	118.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	148.000
VIRTUA RACING DXL	138.000
VIRTUAL HYLIDE	138.000
WING ARMS	138.000
X-MEN	NOVITÁ

PLAYSTATION

3D LEMMINGS	NOVITÁ
ACE COMBAT	118.000
CYBER SLEED	118.000
DEMOLITION DERBY	118.000
DISCWORLD	118.000
DRAGON BALL Z	NOVITÁ
ESPN EXTREME SPORTS	118.000
GUNDAM	NOVITÁ
KILLEAK THE BLOOD	118.000
KRAZY IVAN	118.000
MORTAL KOMBAT 3	128.000
MOTOR TOON GRAND PRIX	118.000
NBA JAM TOURNAMENT	118.000
NOVASTORM	118.000
PGA TOUR GOLF	138.000
PHILOSOMA	118.000
POWER 3D TENNIS	138.000
PRIME GOAL SOCCER	NOVITÁ
RAIDEN PROJECT	138.000
RAPID RELOAD	118.000
RAYMAN	138.000
RIDGE RACER	118.000
SHOCKWAVE ASSAULT	128.000
STARBLADE ALPHA	118.000
STREET FIGHTER THE MOVIE	138.000
TEKKEN	138.000
TOHSHINDEN	118.000
TOTAL ECLIPSE	128.000
WINNING ELEVEN	NOVITÁ
WIPEOUT	128.000
ZERO DIVIDE	NOVITÁ

SUPER-NES

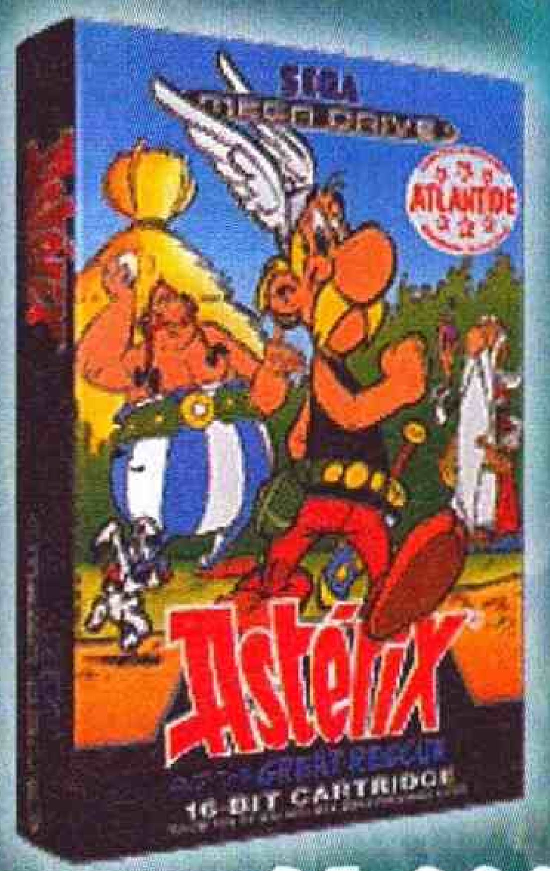
ADDAMS FAMILY VALUE	78.000
ASTERIX & OBELIX	138.000
BATMAN FOREVER	148.000
CAPTAIN COMMANDO	118.000
CHRONO TRIGGER	168.000
DOOM	168.000
ESPN BASEBALL	68.000
FATAL FURY 2	78.000
FEVER PITCH SOCCER	118.000
ILLUSION OF GAIA	88.000
INCREDIBLE HULK	48.000
JOHN MADDEN 95	98.000
KILLER INSTINCT	168.000
LAWNMOWER MAN	58.000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	48.000
MEGAMAN X	88.000
MORTAL KOMBAT 3	148.000
NBA JAM TOURNAMENT	88.000
PAGEMASTER	78.000
PARODIUS	68.000
STARWING	58.000
SUPER METRID	68.000
TOTAL FOOTBALL	148.000
TROY AIKMAN FOOTBALL	48.000
TURBO TOONS	108.000
UNIRALLY	68.000
VORTEX	68.000
WILD GUNS	148.000
WOLFCHILD	68.000
WORLD HEROES 2	138.000
YOSHI ISLAND	158.000

MEGADRIVE

BATMAN FOREVER	118.000
BUBSY 2	58.000
CLAYFIGHTER	58.000
CORPORATION	48.000
DYNAMITE HEADDY	68.000
ECCO THE DOLPHIN 2	68.000
FI WORLD CHAMPIONSHIP	118.000
GENERATIONS LOST	48.000
GLOBAL GLADIATORS	48.000
INCREDIBLE HULK	48.000
JAMES BOND 007	48.000
JUNGLE BOOK	68.000
MEGA-LO-MANIA	48.000
MEGA SWIV	48.000
MICKEY & DONALD	68.000
MORTAL KOMBAT 3	118.000
MS. PAC-MAN	68.000
NHL HOCKEY 95	78.000
NIGEL MANSELL INDYCAR	78.000
ROBOCOP VS. TERMINATOR	48.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	38.000
SNAKE RATTLE & ROLL	58.000
SONIC & KNUCKLES	78.000
SONIC SPINBALL	38.000
SUB-TERRANA	58.000
TOE JAM & EARL 2	58.000
TOTAL FOOTBALL	118.000
TOUGHMAN CONTEST	48.000
URBAN STRIKE	68.000
YOGI BEAR	68.000
ZERO TOLLERANCE	58.000

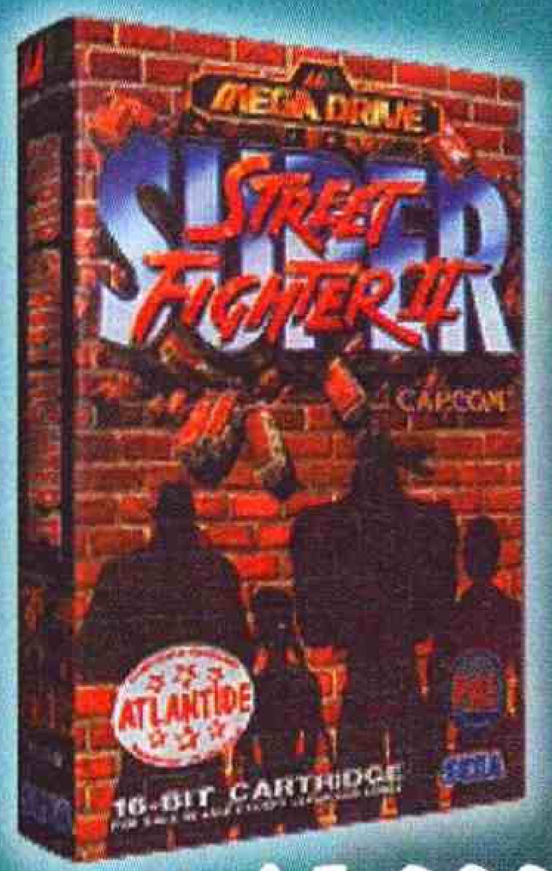
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI & ACCESSORI ANCHE PER

32X * MASTER SYSTEM * GAME GEAR * GAMEBOY * VIRTUAL BOY * PC CDROM * PC 3"½

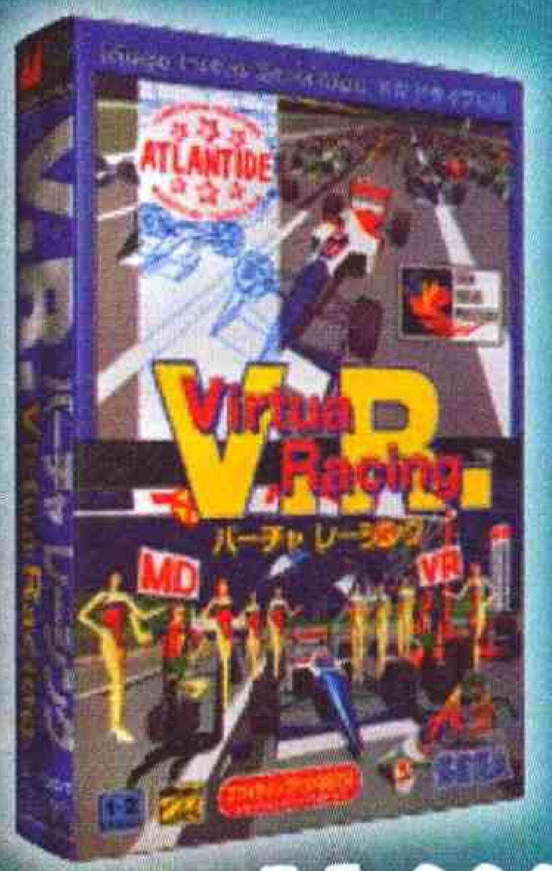


45.000

45.000



65.000



75.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA <u>RAPIDISSIMA</u>

PER ORDINARE TELEFONA ALLO 0362/238148

Vieni a trovarci a Seregno (MI) in via Rossini n.43

I prezzi sono comprensivi di IVA - tutti i nomi appartengono ai legittimi proprietari - vendita PT a norma di legge

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

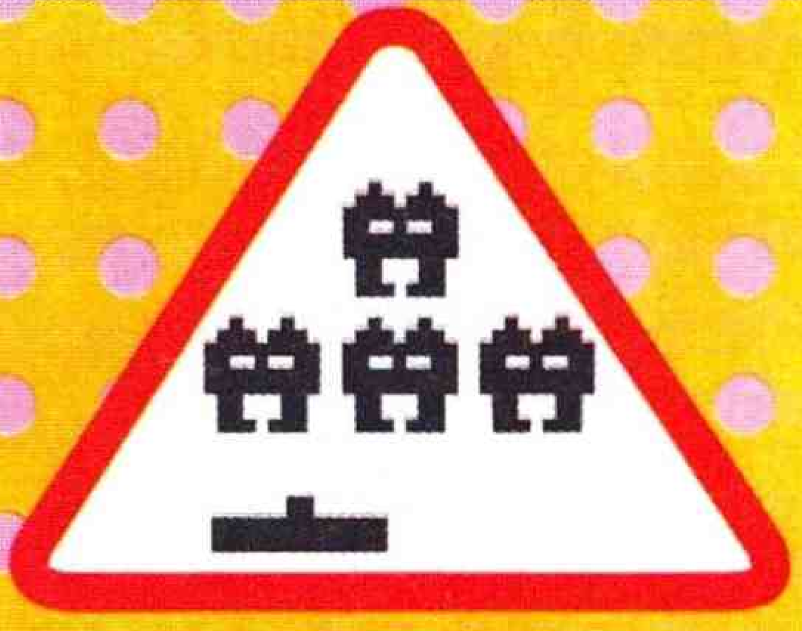
Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE
Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM
Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE
Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.



SHOOT'EM-UP
In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP
In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT
Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE
Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING
Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW
Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

Destruction derby

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Dopo Ridge Racer, gli ormai mitici Reflection ritornano sempre con un gioco di corsa, ma questa volta decisamente insolito.

Immaginate di avere diciotto anni e di essere appena stati promossi all'esame di scuola guida (io per esempio ne ho venti, ma la patente non me la daranno nemmeno quando di anni ne avrò ottanta); lo stesso giorno vi mettete sulla vostra bella macchinina nuova e scorrazzate allegramente per le vie della vostra città; tutto d'un colpo, però, il solito demente passa col rosso e vi taglia la strada... calma, siete delle persone civili, non vi sembra il caso di corrergli dietro per aprirlo in due come una Graziella. Fate ancora qualche metro e tac, beccate il tipo che vi strombazza dietro come un ossesso solo perché non andate a seicento all'ora; ma andiamo, siete neopatentati e innervosirsi ora equivarrebbe a diventare isterici dopo qualche giorno, quindi fate un sorrisino nello specchietto retrovisore e gli indicate gentilmente di passare. Non fate però in tempo a smettere di tremare per il nervoso, che subi-

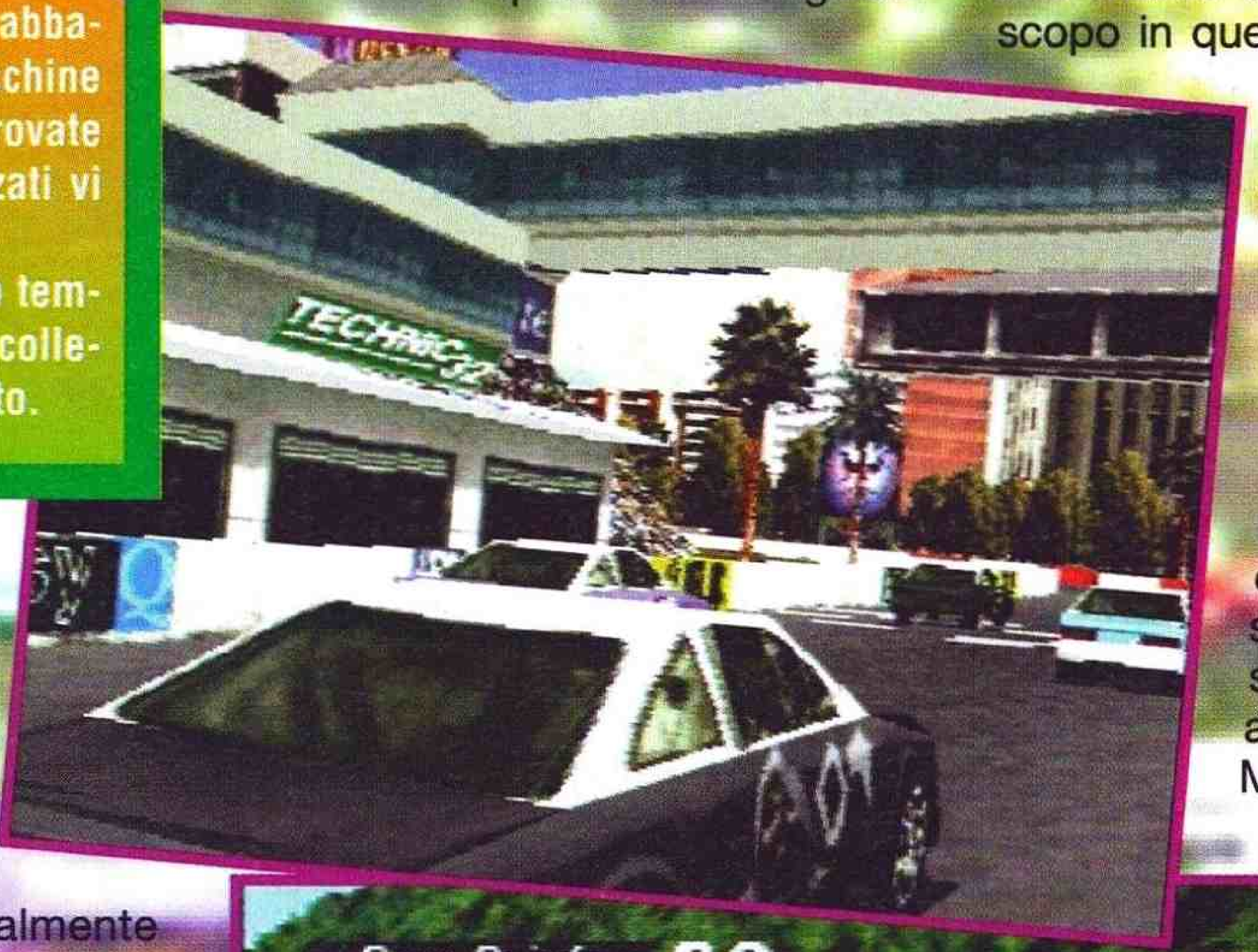
to vi tamponano solo perché vi siete fermati con il semaforo giallo; ma andiamo, sono cose che succedono; la goccia che fa traboccare il vaso, però, ce la mette il tipo che scende infuriato dal suo gippone, che non viene al vostro finestrino a chiedervi scusa perché vi ha devastato il baule mentre il suo mezzo non si è fatto neanche un graffietto, ma vi copre d'insulti perché con quell'incidente probabilmente gli farete perdere del tempo... ora basta, tutto ha un limite, lo guardate negli occhi, scendete dalla vostra macchina con uno scatto e... gli chiedete perdono in ginocchio perché assomiglia ad Alex nei momenti di particolare irritazione. La cosa, però, non può e non deve finire così; dovete sfogarvi in qualche modo, e visto che tendenzialmente non siete dei tipi violenti (e nemmeno verdenti... oh oh, risata grassa) vi viene la brillante idea di iscrivervi a una gara di macchine, ma non a una gara qualunque, una gara in cui il vostro scopo sarà di sfasciare i mezzi avversari... preparatevi, comincia Destruction Derby.

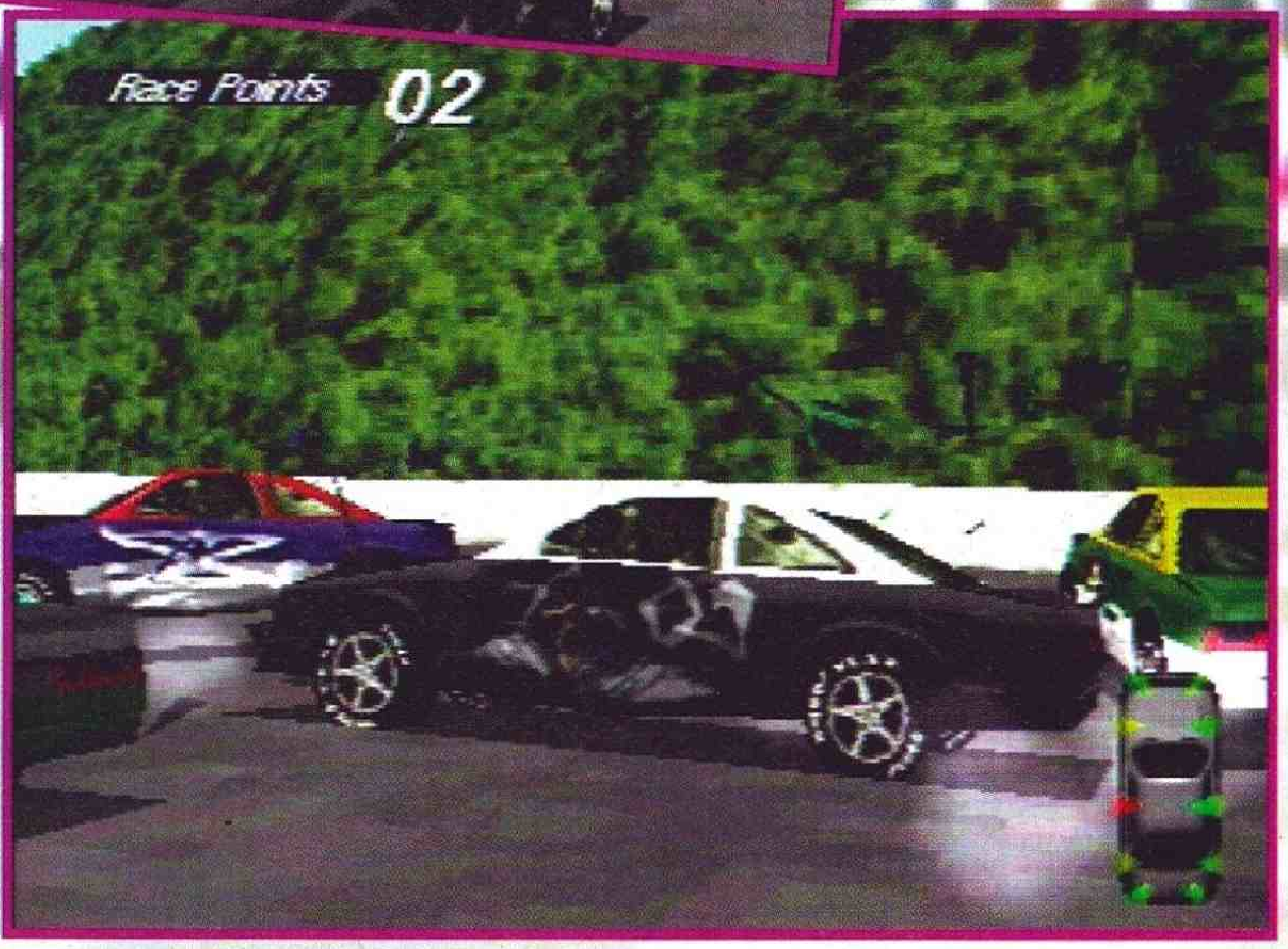
I programmatori della Reflection devono aver pensato proprio alle voglie represse di ogni guidatore e hanno così ben pensato di ideare questo insolito gioco di macchine, le cui capacità prettamente di guida passeranno decisamente in secondo piano (saranno comunque necessarie), per privilegiare quelle distruttive (il gioco della mia vita insomma...).

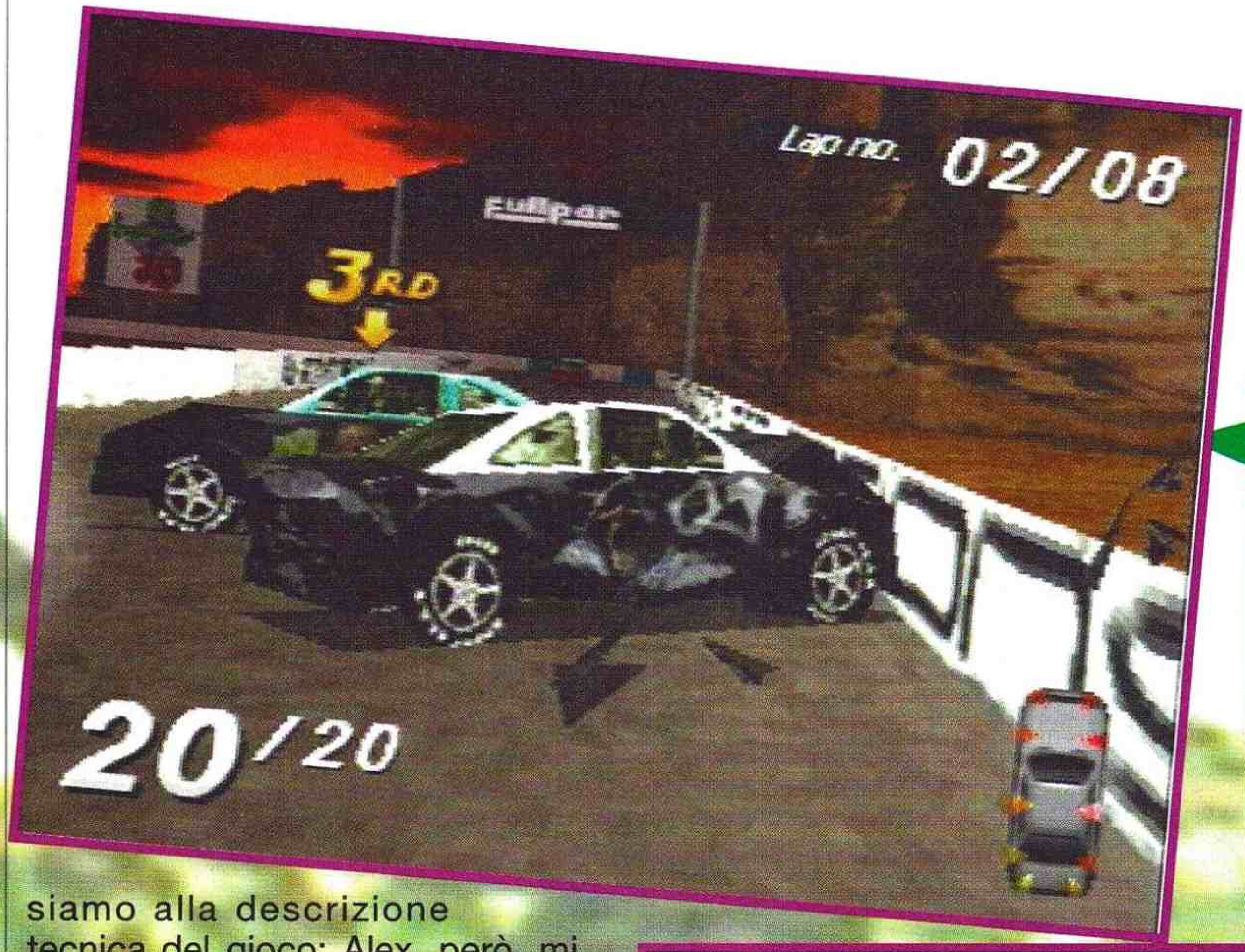
Le piste in cui potrete gareggiare sono solo sei e sottolineo il solo, in quanto non vi ci vorrà molto prima di terminarle tutte, a dir la verità, poi, sono cinque, in quanto una è l'arena, nella quale potrete dare completo sfogo a tutte le vostre manie distruttive; il vostro scopo in questo particolare tracciato sarà infatti quello di devastare il maggior numero di vetture prima che queste disfino la vostra; sempre nell'arena avrete poi anche la possibilità di fare un uno contro tutti, in questo caso la vostra bravura consisterà nel durare il più a lungo possibile.

Molto bene, ora pas-

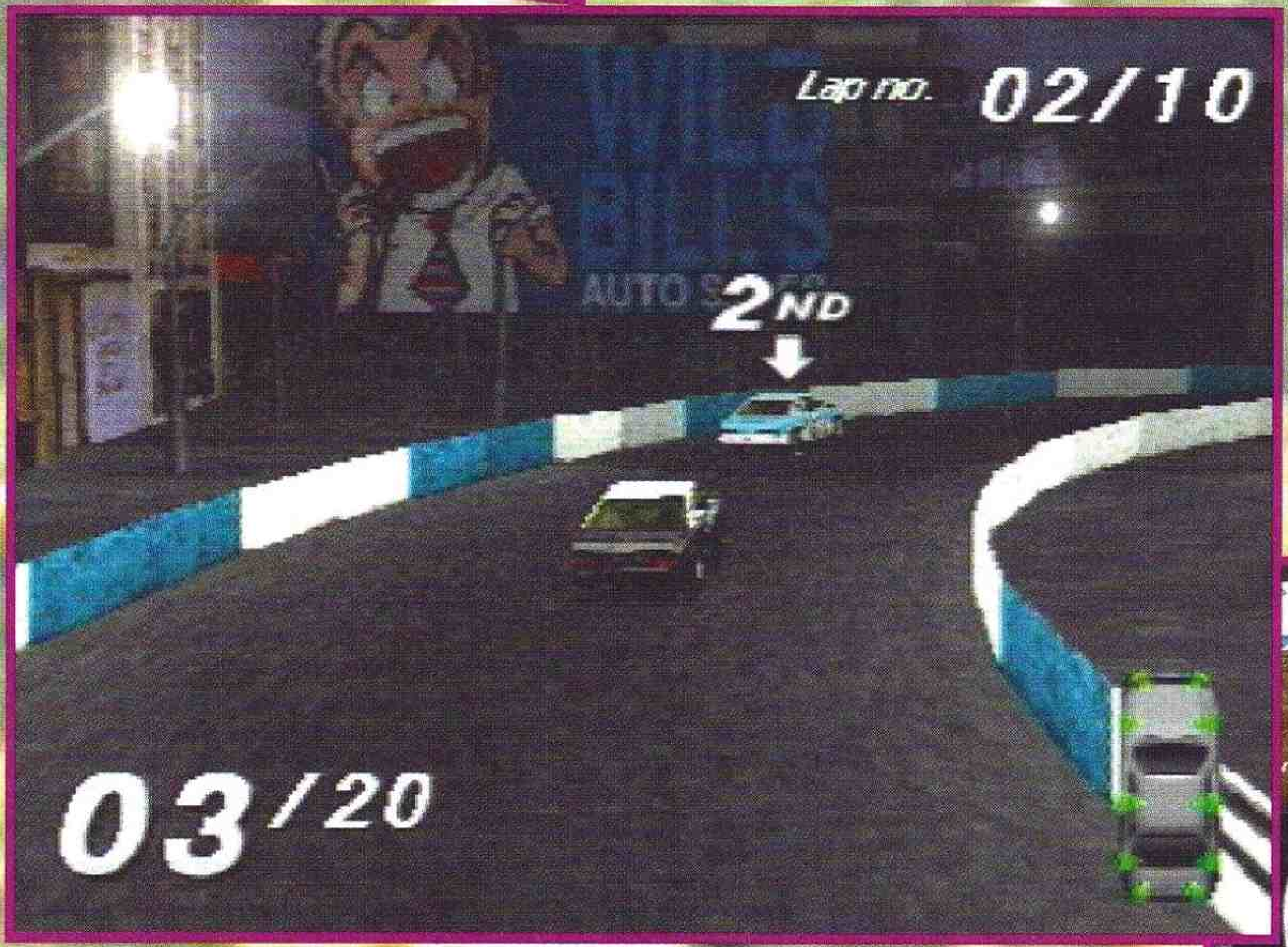
TMB **Questo è un gioco parecchio difficile da giudicare. Come simulazione di guida non vale un granché, i percorsi infatti non offrono certo la varietà o la complessità di un Ridge Racer (per non parlare di Daytona USA) e in generale risultano abbastanza lineari. Indubbiamente la possibilità di fracassare le macchine avversarie aumenta la giocabilità a mille, soprattutto quando vi ritrovate a correre dentro un catino, mentre una ventina di killer motorizzati vi corre dietro nel tentativo di rifarvi la carrozzeria.**
Rimane comunque molto in dubbio l'aspetto longevità: per quanto tempo vi divertirete? 5 percorsi sono davvero pochini e a meno di non collegarsi in link con un altro amico, rischierete di annoiarvi molto presto.







siamo alla descrizione tecnica del gioco; Alex, però, mi ha detto, una volta tanto, di farla in modo veramente tecnico e dettagliato... preparatevi quindi a rimanere a bocca aperta di fronte alle mie illimitate conoscenze in campo videoludico (in poche parole, nelle prossime righe non saprò nemmeno io quello che scriverò).
Cominciamo come di mio solito con la parte grafica, che risulta decisamente gradevole sotto numerosi aspetti: per prima cosa la nitidezza e comunque la risoluzione grafica mi è sembrata leggermente migliore rispetto a Ridge Racer che, a sua volta, venne considerata migliore rispetto a Daytona per Saturn. Le texture utilizzate per coprire i vari poligoni sono davvero molto ben fatte, soprattutto per quanto riguarda le varie scritte e i loghi che decorano le vetture (sulla portiera di una delle auto disponibili, per esempio, con un po' di attenzione potrete vedere la civetta della Psygnosis); anche la rottura delle macchine è resa molto bene: non appena vi lancerete addosso a un'altra vettura, non solo vedrete pezzi di macchina volare da tutte le parti, ma i risultati del vostro operato saranno evidenti anche e specialmente sulla carrozzeria; non vi voglio togliere la sorpresa, ma la vostra vettura a fine gara sarà tutt'altro che in buono stato. Una delle cose più interessanti, è la presenza di uno schemino, rappresentante la vostra macchina, riprodotto nella parte bassa dello schermo; grazie a questo avrete la possibilità di vedere l'entità dei danni subiti: quando una o più delle dieci frecce diventerà rossa a forza di colpi, allora le possibilità di finire la gara si faranno decisamente misere.
Ritornando ai poligoni texturizza-



JH **Destruction Derby è il classico esempio di gioco che vi vede urlare come dei matti davanti allo schermo frasi del tipo: "Che Male!!!", "Nooooo!", "Dolore Fisicooooo!" Questo vuol dire che è divertente, ma quanto? Be', è un po' come quelle videocassette in cui si vedono gli incidenti superspettacolari e le azioni migliori del campionato; ci si ritrova con gli amici, lo si vede un tot di volte e ci si ritorna stancamente solo di rado in seguito e solo per far vedere a qualcuno, che non abbia troppo tempo da dedicargli, qualcosa di divertente.**

ti, uno dei difetti che maggiormente imperversano in questo periodo nei giochi di corsa è il cosiddetto effetto clipping, che altro non è che la comparsa ritardata dei poligoni costituenti il fondale; infatti, per alleggerire la mole di dati da calcolare, con lo scopo ultimo di aumentare la sensazione di velocità della corsa, i programmatori spesso ricorrono a questo espediente che, nella sua forma più esasperata, può risultare decisamente fastidioso; sono comunque abbastanza fiero di dirvi che questo effetto in Destruction Derby, pur sussistendo, non ne pregiudica né la gradevolezza visiva, né tantomeno la velocità (anche perché non si può certo dire che la macchina schizzi a velocità ultrasonica).

ALEX Destruction Derby è un prodotto che non mi ha convinto appieno: la parte del gioco da cui deriva il nome è decisamente divertente (per ora detengo il record di resistenza a Total Destruction - 88 secondi e rotti - dopo una dura lotta con JH) e accattivante, ma il resto mi ha lasciato un po' perplesso per la mancanza di mordente che sembra caratterizzarlo. La realizzazione tecnica è impeccabile, ma le piste dopo un po' si sanno a memoria e mancano di quell'imprevedibilità che servirebbe a rendere il tutto più eccitante. Ottimo per farsi a pezzi, quindi, ma per correrci fatevi prima Wipeout...

A proposito di velocità di gioco, una delle pecche maggiori del prodotto è proprio la mancanza di velocità; be', intendiamoci, non sto dicendo che vi sembrerà di andare in giro in Ape Cross, ma dopo aver visto titoli come Wipeout ci si rende facilmente conto che la vostra macchina avrebbe potuto viaggiare più veloce. Concludendo la parte grafica con una piccola curiosità: i fondali poligonali non sono ricoperti da grafica in bitmap, bensì da vere e proprie foto "appiccicate" in modo da rendere il più realistico possibile tutto il contorno della pista. Giungendo al sonoro, non si può certo essere scontenti: le musiche che pompano di brutto e in un certo senso fanno proprio venire voglia di fare a pezzi le macchine avversarie; per quanto riguarda il resto, poi , le cose si mettono ancora meglio, perché assieme ai vari effetti sonori le vostre performance più rilevanti saranno sottolineate da uno speaker che coi suoi urletti all'americana vi manderà in solluchero il cervello.

Giungendo alla giocabilità, le cose si fanno complesse: infatti, anche se il gioco in sé è davvero divertente, la già accennata scarsità di piste non potrà fare altro che minarne la longevità; certo, giocando via link le cose si capovolgono, ma al solito le persone in grado di riunirsi con due o più PSX e via dicendo sono a mio avviso veramente poche.

Quindi, concludendo, il titolo dà un assaggio di quelle che sono le capacità della macchina, senza però enfatizzare troppo giocabilità e longevità; un titolo bello da giocare - ma per quanto?

Raffaele Sogni

PLAYSTATION	
GRAFICA + Molto dettagliata. - Routine grafiche un po' lentine.	92
SONORO + Musiche che rendono il clima distruttivo. + Effetti sonori realistici.	93
GIOCABILITÀ + Ottimo controllo del mezzo. + Giocando via link è il top.	94
LONGEVITÀ + In più di uno durerà molto a lungo... -... ma da soli lo finirete in un attimo.	70
SONY/PSYGNOSIS	88

UNA GARANZIA

SCHIACCIA IL TUO RIVALE!

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE

LO STILE TELEVISIVO DI NBA LIVE '96 TI PORTERA' DIRETTAMENTE SUI CAMPI DA BASKET DELLA NBA AMERICANA.

PASSA IL PALLONE, SCATTA IN AVANTI, SCARTA GLI AVVERSARI E SEGNA I PUNTI CHE PORTERANNO ALLA VITTORIA LA TUA SQUADRA.

E' POSSIBILE SEGUIRE LA PARTITA DA PIU' PUNTI DI VISTA, IN MODO DA CERCARE SEMPRE LA PROSPETTIVA PIU' COMODA O SPETTACOLARE PER LE TUE AZIONI DI GIOCO.

DURANTE LA PARTITA AVRAI IL PIENO CONTROLLO DELLA PANCHINA CHE POTRA' INTERVENIRE CON SOSTITUZIONI, CAMBIAMENTI TATTICI E CONSIGLI DIRETTI AI GIOCATORI.

ALLA FINE DELLA PARTITA, UNA SERIE DI GRAFICI INDICHERA' LO STATO DI SALUTE DELLA TUA SQUADRA FORNENDOTI UTILI INFORMAZIONI PER MIGLIORARNE LA FORMA.

i love this game!

ATTENZIONE !

GRANDI SORPRESE TI ASPETTANO CON QUESTO PRODOTTO E A SPORTS PUOI VINCERE **FANTASTICI PREMI !** COME? CHIEDI AL TUO RIVENDITORE.

NBA LIVE 96™

MEGA DRIVE L. 139.900
SUPER NINTENDO L. 149.900

EA SPORTS™

LA NUOVA GENERAZIONE DEL BASKET

THE INDIVIDUAL NBA AND NBA TEAM IDENTIFICATIONS ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR PART, WITHOUT THE PRIOR CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 1995 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. EA SPORTS AND THE EA SPORTS LOGO ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS.

CADARIO

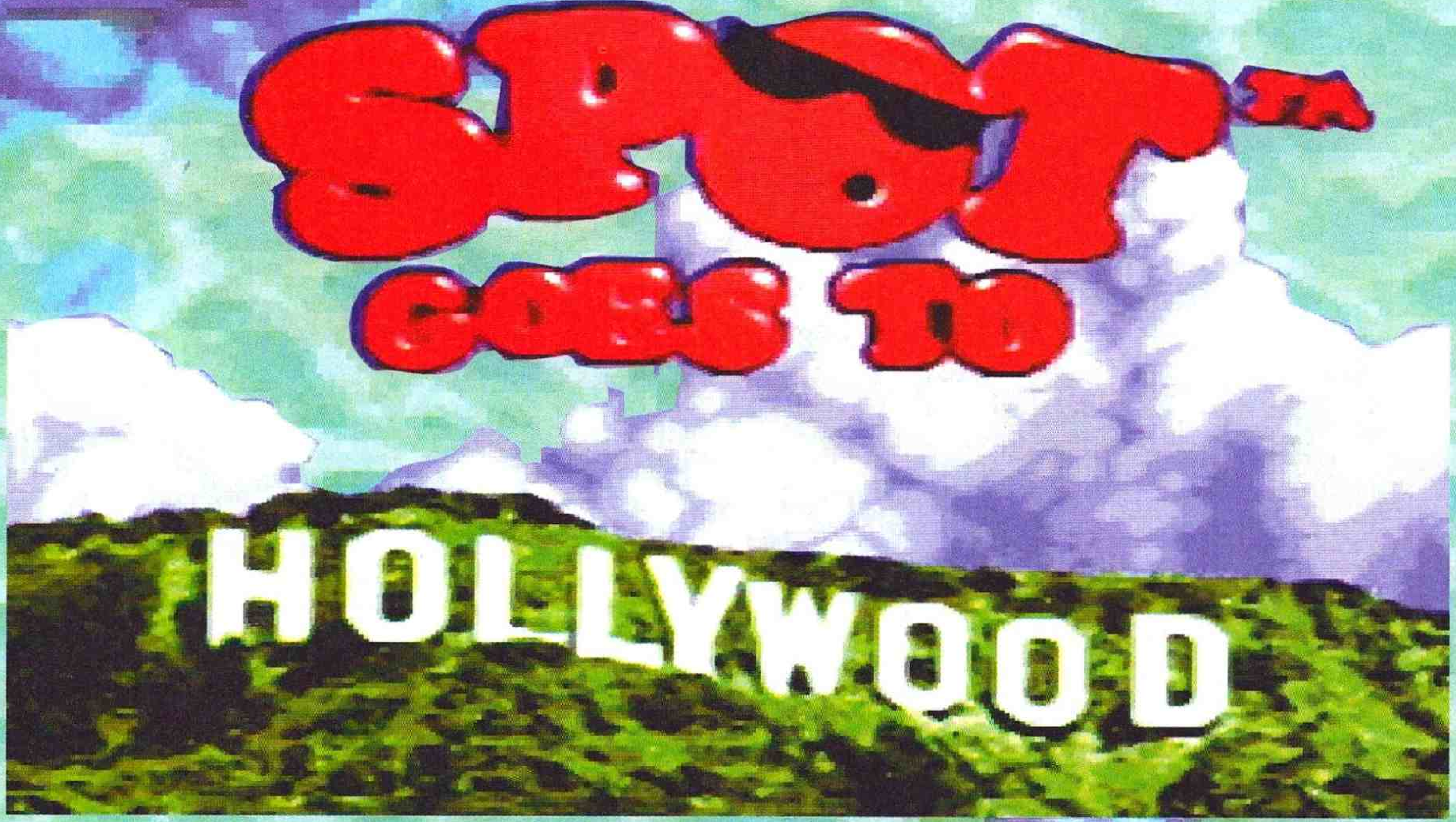
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER

NUMERO VERDE 167-821177

94

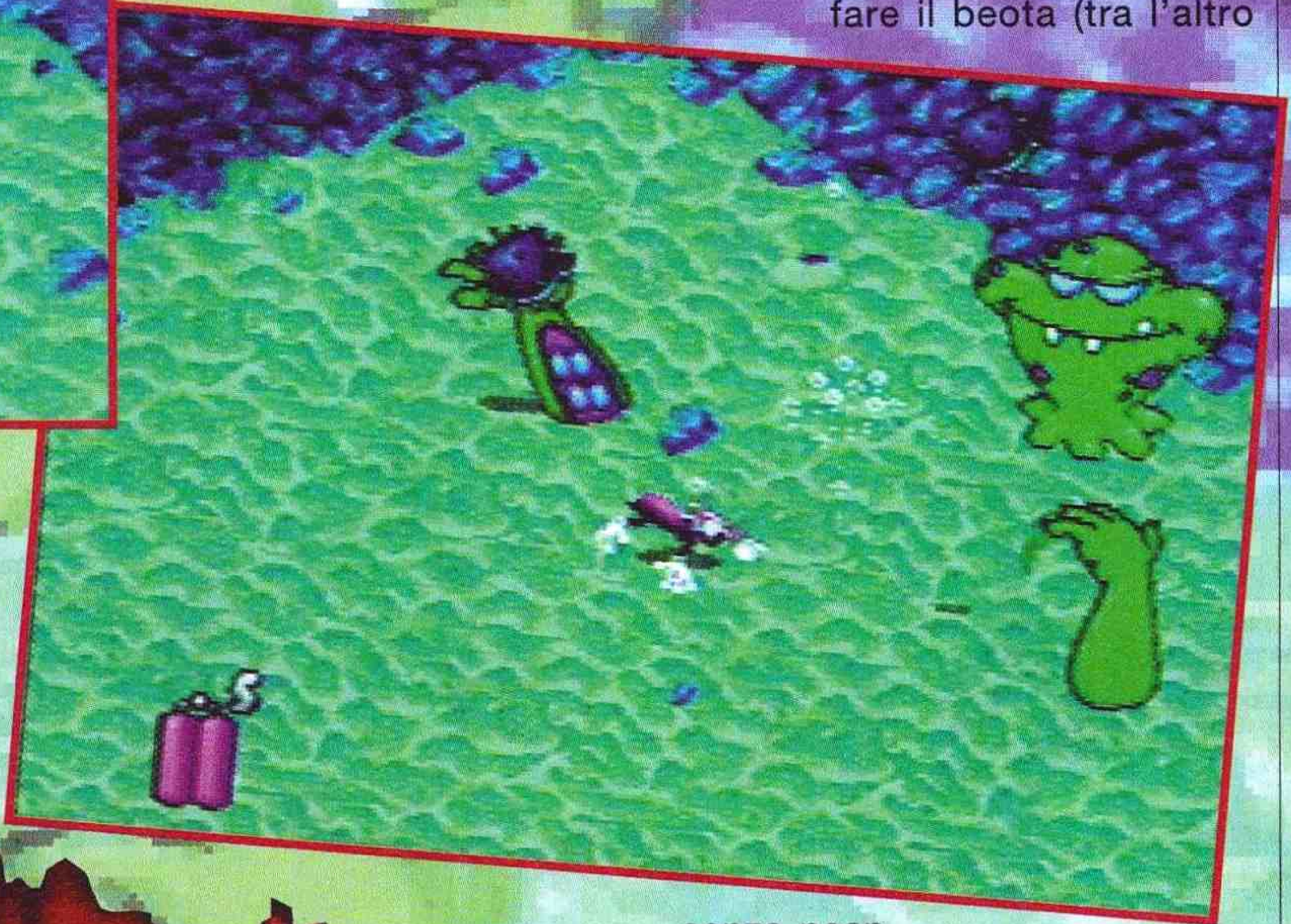
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-



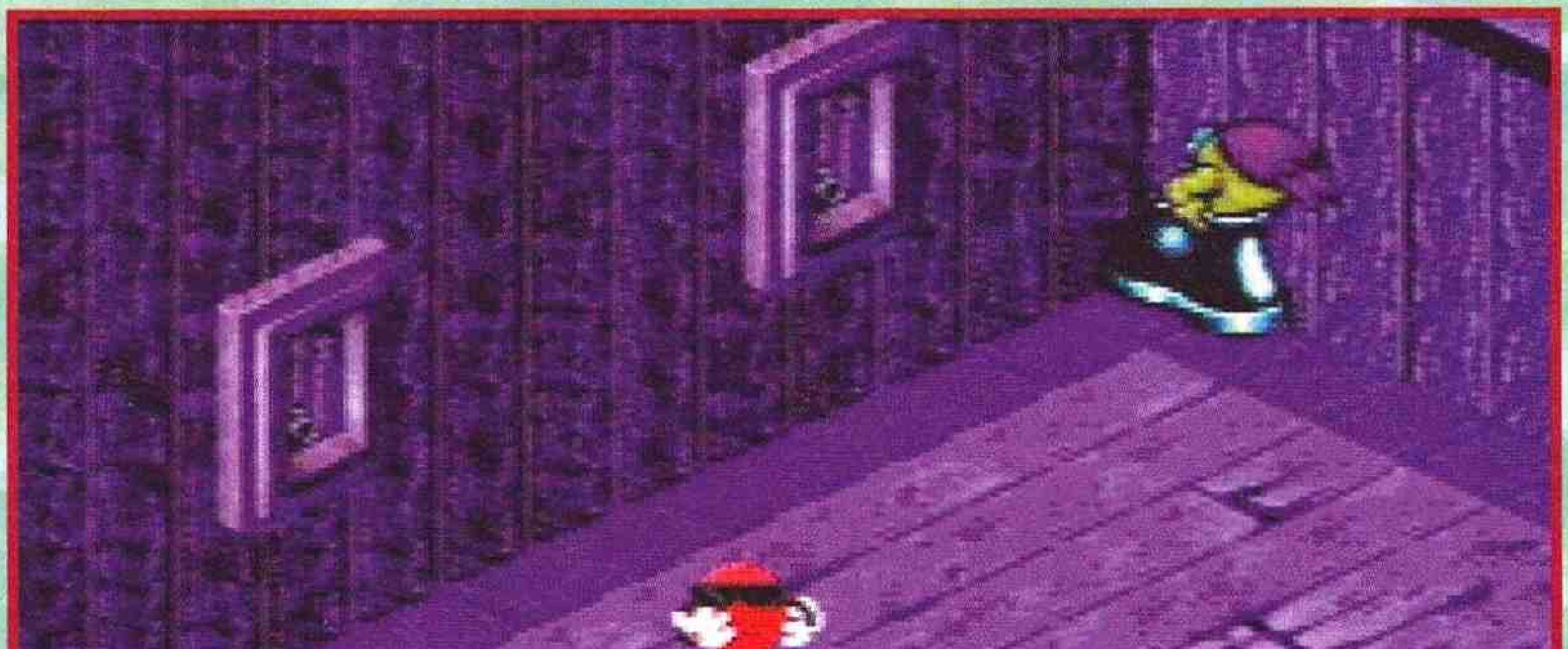
Barzellettona di primo quadrimestre: cosa fanno due maiali su un divano? I porci comodi! ah ah ah.

Il simpatico "pallino" della Seven Up è finalmente ritornato in tutto il suo splendore; pensate, mi sono prenotato per scrivere questa recensione non appena ho visto la beta version per Mega Drive, quindi circa un mese fa, e da allora ho rasentato l'esaurimento nervoso nel pensare a cosa avrei dovuto scrivere... ora però l'illuminazione è arrivata (l'Enel mi ha attaccato la corrente... ok, battuta vecchia e inflazionata), ora so che il lavoro mentale di un intero mese non è stato

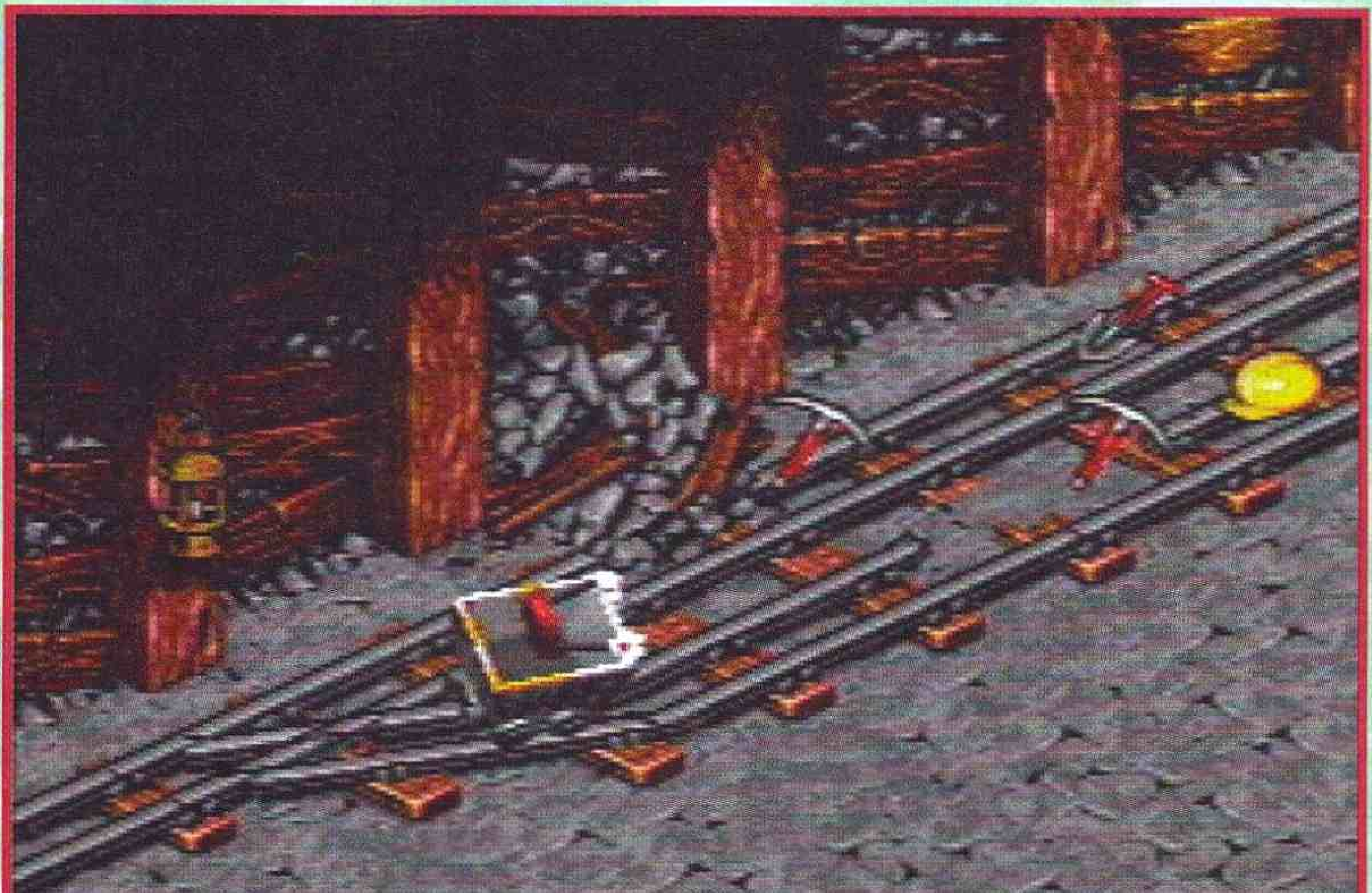
sprecato, l'unico problema è che non mi ricordo più a che conclusione ero giunto, in ogni modo ne avevo raggiunto una (almeno mi sembra) e ora posso ricominciare

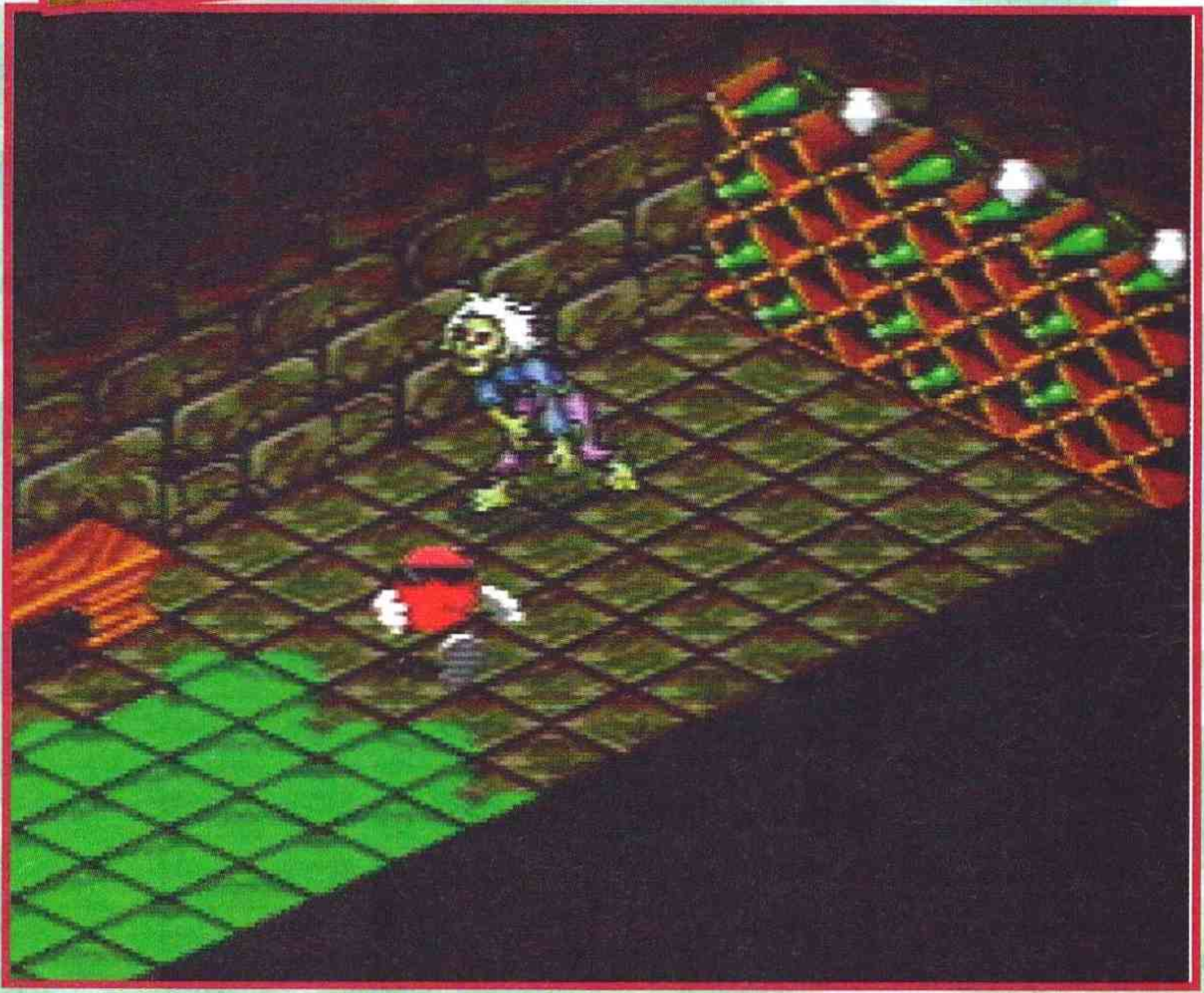


in tutta serenità a pensarci.
Ma voi, mi chiedo io, sapete chi è Spot? Noo, massì, quel cerchiolino rosso che fa bella mostra di sé sulle bottiglie e lattine della Seven Up (in realtà fino a ieri la chiamavo Zup, ma Seven Up mi da quel tono di sapientone che credo di meritare), comunque sia anche se non lo sapevate, o se proprio non ve ne fregava niente, ormai lo sapete e amen. Voi in questo gioco dovrete pilotare un cerchiolino rosso... bello eh? Eccome no, era tutta la vita che io avevo l'aspirazione, un giorno, quando fosse stato il tempo e fossi stato abbastanza maturo, di dirigere un cerchiolino rosso.
Ora la domanda principale dell'intera faccenda credo che sia: perché la Seven Up ha scelto come marchio proprio un cerchiolino rosso? Perché non si è scelta un scimmietta (magari anche rossa), il tutto sarebbe stato molto più facile, o quantomeno uno non si sentirebbe un demente a pilotare in un videogioco un cerchiolino rosso; ti metti lì, davanti al tuo bel televisore e ti metti a giocare con una scimmietta... cosa mi significa un robo rosso, che ogni tanto si stufa di stare fermo e si mette a fare il beota (tra l'altro senza neanche chiedere il permesso, quindi entra in causa anche la ribellione dello sprite sull'uomo); be', credo che tutto questo faccia riflettere, o almeno, fa riflettere me che sono un tipo che riflette, e se non ci credete provate a puntarmi una torcia in faccia: dieci a uno che quelli abbagliati sarete voi.
La storia ve la risparmio, sappiate comunque che voi (assieme al robo rosso) dovrete affrontare ben



ventiquattro livelli uno più difficile del precedente (ma va'), anche se obiettivamente non si riesce a capire che difficoltà possegga il primo livello, visto che non può essere più difficile del precedente... In ogni modo, dicevo, le ambientazioni in cui incapperete saranno le più disparate (questo perché se il gioco fosse tutto uguale, difficilmente si avrebbe la voglia di finirlo): vi troverete infatti nelle pellicole di vari film che spazieranno dall'avventura alla fantascienza, per passare dall'horror al neorealismo italiano come dice Andrea Fattori, (che cosa sia, onestamente, non lo so nemmeno io)(è un altro redattore. NdAlex); pensate, vi





capiterà, tra le altre cose, di sguazzare nei fondali marini, di volare su una navicella, di andare in moto e un sacco di altre cose che non sto qui a raccontarvi soprattutto perché non le ho viste. Terminata la mia bella dose di idiozie mensili (solo se Alex non sarà così disperato da darmi un'altra recensione da scrivere; in tal caso, infatti, le idiozie sono solo all'inizio), passiamo alla descrizione del gioco, che si rivela davvero ricco di colpi di scena (Scena: particolare arma che utilizza spesso il sottoscritto per finire i propri avversari); innanzitutto scordatevi di trovare in questo gioco la solita visuale a scorrimento orizzontale (ditemi voi se non sono un poeta, trovo la rima dappertutto); questa volta si cambia, i programmatori hanno infatti optato per una visuale isometrica (che poi questa sia cavaliera o meno, non ha molta importanza), che ha permesso di inserire nell'area di gioco molti più particolari del solito, con l'ovvio risultato che l'aspetto grafico è molto godibile e dettagliato; quello che dovrete fare sarà bene o male sparare come degli ossessi a tutto ciò che si muove e raccogliere gli spottini (Spot in versione ridotta) necessari per passare di livello.

La qualità grafica, comunque, non si ferma qui, ma molto più in là; gli scenari infatti sono davvero disegnati benissimo, mentre gli sprite si muovono con un realismo davvero degno di nota (anzi, dirò di più, si meritano addirittura la sospensione). Se poi vogliamo parlare anche dell'obbrobrio rosso (Spot), be', si potrebbe stare a scrivere per ore e ore, quindi cercherò di essere il più stringato possibile: è anim...! No, forse è meglio essere un po' più prolissi: è animato come pochi sprite principali lo sono mai stati; il nostro piccolo sgorbio potrà infatti eseguire le mosse più disparate (anche se obiettivamente lo Ryuken non sono riuscito a fargliela fare; in compenso Alex in una serata particolarmente goliardica è riuscito a fargli fare cose che meriterebbero la censura agli over novanta), se poi non ne avrete abbastanza, basterà lasciarlo fermo per qualche secondo che tac - inizierà un suo spettacolino autonomo.

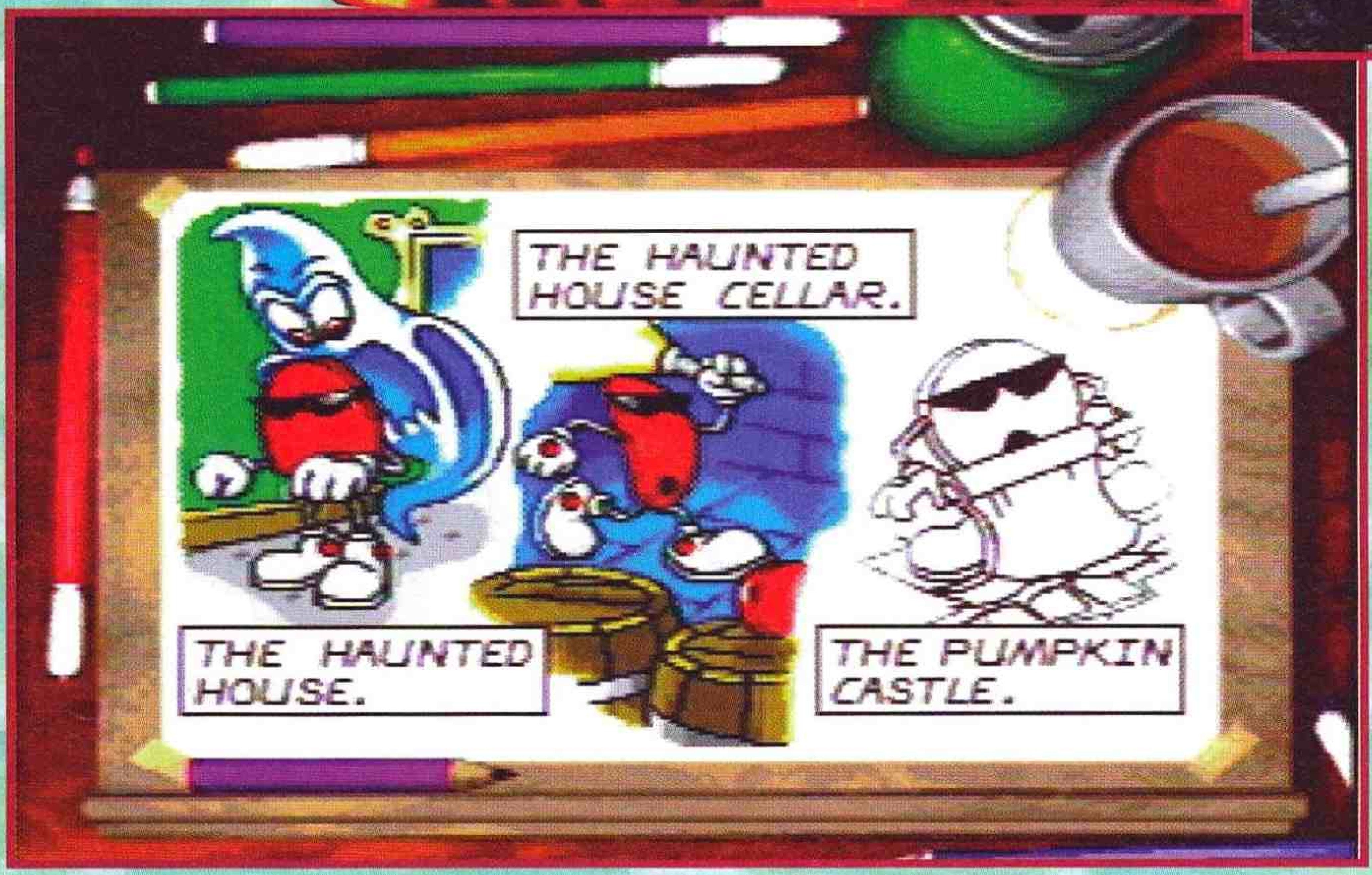
La parte sonora è anch'essa curata molto bene, le musiche cambiano da livello a livello, garantendo una totale immersione nel gioco e nell'ambientazione. Anche gli effetti sonori non sono affatto malvagi, ma cosa volete, non si può scrivere più di tanto sulla qualità dei versi dei nemici o del cerchiolino rosso.

Giungendo alla giocabilità, non si può certo dire che sia un gioco facile, tutt'altro, ma tre livelli di difficoltà, la possibilità di scegliersi il numero di vite e le password personalizzate (in poche parole vi verrà data una password diversa a seconda delle vite con cui arriverete al livello, in modo da continuare la partita nelle stesse condizioni di quando si era iniziato il livello), permettono una progressione costante e per niente frustrante; fate bene attenzione, però: spesso vi troverete a dover risolvere enigmi apparentemente impossibili, ma con un po' di ragionamento riuscirete senz'altro a spuntarla (del resto, se ci sono riuscito io...).

Concludendo, credo che questo sia uno dei migliori platform game dell'anno, un gioco quasi perfetto, che però viene un po' penalizzato perché non fa il caffè e perché all'inizio (ma solo all'inizio) il sistema di controllo risulta un po' incasinato.

Raffaele Sogni

ALEX Ho trovato questa nuova avventura di Spot decisamente carina, ben realizzata tecnicamente (come del resto le due precedenti) e mediamente innovativa. C'è stato infatti un passaggio da un gioco tipicamente arcade - come quello delle due prime puntate - a uno più meditato, con dei puzzle da risolvere seminati qua e là, e questo è stato reso possibile anche dal cambiamento dell'approccio grafico. Consigliato quindi a tutti quelli che, anche se svelti di joypad, non disdegnano un po' di problemini...



MEGA DRIVE	
GRAFICA + Ricchissima di particolari. + Il caro vecchio MD ha ancora qualcosa da dire.	95
SONORO + Musiche e sonoro ad altissimi livelli.	94
GIOCABILITÀ + Difficile al punto giusto. - A volte enigmi apparentemente irrisolvibili.	94
LONGEVITÀ + 24 livelli non sono certo pochi. + Preparatevi a non dormire per riuscire a	95
VIRGIN	94

COMPUTER ONE®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina
VENDITE PER CORRISPONDENZA
TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906
FIFA 96
NHL 96
NBA LIVE 96
PGA TOUR 96
EA SPORTS
L. 119.000
L. 119.000
L. 119.000
L. 119.000
MEGA GAMES I
MEGA GAMES II
GLOBAL GLADIATORS
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER
DAVIS CUP WORLD TOUR
ZERO TOLERANCE
ASTERIX
SPARKSTER
ROBOCOP VERSUS TERMINATOR
L. 59.000
L. 59.000
L. 49.000
L. 79.000
L. 35.000
L. 79.000
L. 66.000
L. 99.000
L. 69.000
SHINING FORCE II
SONIC 3
SAMURAI SHODOWN
MICKEY MANIA
RUGBY WORLD CUP 1995
NBA LIVE 95
FIFA 95 SOCCER
Light Crusader
Sampras 96
L.129.000
L. 89.000
L. 99.000
L. 65.000
L. 79.000
L. 79.000
L. 79.000
L.139.000
L. 89.000
MECHWARRIOR 3050
DIRT RACER
YOSHI'S ISLAND
WILD GUNS
L.139.000
L.99.000
L.99.000
L.149.000
L.129.000
L.159.000
L.129.000
MEGA MAN 7
PRIMAL RAGE
BUST-A-MOVE
THE FIGHTING EDITION
Nosferatu
ZELDA A LINK TO THE PAST
L.139.000
L.139.000
L.109.000
L.139.000
L.129.000
L.149.000
L.59.000
JELLY BOY
POCKY & ROCKY 2
MICKEY MANIA
theme PARK
Addams Family Values
L.79.000
L.89.000
L.89.000
L.99.000
L.69.000
L.129.000
L.99.000
Fever Pitch soccer
NBA JAM
SUPER STREET FIGHTER II
PUNCH-OUT!!
pinball
SUPER METROID
L.59.000
L.109.000
L.99.000
L.99.000
L.95.000
L.79.000
L.65.000
i marchi riportati appartengono ai legittimi pro
possono subire variazioni senza preavviso.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

... E DA OGGI QUALSIASI ACQUISTO PUO' ESSERE PAGATO IN COMODE RATE MENSILI!!

(importo minimo Lit. 500.000)

ALCUNI ESEMPI?

SEGA SATURN + GIOCO

Anticipo Lit. 90.000 + 10 comode rate mensili da Lit. 90.000

OPPURE

NEO GEO CD + 2 GIOCHI

Anticipo Lit. 80.000 + 10 comode rate mensili da Lit. 80.000

OPPURE

SUPERNINTENDO EURO PAL + 3 GIOCHI

Anticipo Lit. 60.000 + 10 comode rate mensili da Lit. 60.000

LE COMBINAZIONI SONO VERAMENTE INFINITE!

ED I VANTAGGI......PURE!

PENSA CHE PUOI AD ESEMPIO ACQUISTARE 10 GIOCHI PER SUPER NINTENDO OPPURE PER SATURN O PER QUALSIASI ALTRO SISTEMA E PAGARNE SUBITO UNO SOLO.

GLI ALTRI LI PAGHERAI IN 10 MESI!!

...E MAGARI NEL FRATTEMPO AVRAI FINITO E RIVENDUTO I TUOI GIOCHI A QUALCHE AMICO..

P E N S A C I !

I NOSTRI UFFICI FINANZIARI SONO A TUA COMPLETA DISPOSIZIONE ALLO 051 - 343504

e i marchi riportati appartengono ai legittimi pro... prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Ven...

YOU
videogames
TOO
finanziamenti a distanza in tempo reale!!!
A TORINO YOU TOO E'...
PlayStation
CENTER
Via Rossini 3/e (quasi ang. Via Po) - 10124 TORINO
3D LEMMINGS - ACE COMBAT - ZEITGEIST
BOXER ROAD - CYBERSLED (EURO) - EXECTOR
DESTRUCTION DERBY (EURO) - RAYMAN
MORTAL KOMBAT III (EURO) - V-TENNIS
STREET FIGHTER THE MOVIE - DOOM
JUMPING FLASH (EURO)
ESTREME SPORT(USA)
DISCWORLD (EURO)
GROUND STROKE
FIFA 96 - VIEW POINT
TWIN BEE DELUXE
BASEBALL '95
HYPER FORMATION SOCCER
WIZARDRY IV
(USA)
ACCESSORI
PLAYSTATION
SATURN
MEMORY CARD
LASER GUN 3DO
CONTROLLER
SATURN
PERMUTE
GIAPPONESI
e altro ancora...
VALUTIAMO
IL TUO USATO
PER UN 32 BIT
SYSTEM
MODIFICHE E
RIPARAZIONI
IN SEDE
ORARIO
10.00 - 12.30
15.30 - 19.30
LUNEDI MATTINA
CHIUSO
VIRTUA FIGHTER REMIX - BREAK THROUGH
VIRTUA STRIKER - WING ARMS
HANG ON GP 95
AUGUSTA MASTERS GOLF
KING OF BOXING
NBA JAM: T. E.
NHL HOCKEY
SPOT - BUG
SLAM DUNK
X MEN
METAL FIGHTER
RIGLORD SAGA
TWIN BEE DELUXE
SHINING WISDOM
STEAMGEAR SMASH
GOLDEN AXE THE DUEL
KING OF FIGHTER '95
DOUBLE DRAGON
KING OF ATLETE
PALSTAR
GALAXY FIGHT
SAVAGE REIGN
SUPER SIDEKICK III
FINAL ROMENCE II
WORLD HEROES PERFECT
DONKEY KONG COUNTRY 2
INT. SUPERSTAR SOCCER 2
SECRET OF EVERMORE
YOSHY ISLAND
WEAPON LORD
DOOM
KILLER INSTINCT
CHRONO TRIGGER
MORTAL KOMBAT 3
EARTHWORM JIM 2
VIENI ANCHE TU...
...DA YOU TOO!!!
OFFERTISSIME !!!
SONY PSX USA - JAP - ITA +GAME + SCART + : TEL.
SEGA SATURN MULTISTANDARD+ GAME + SCART + ADATTATORE 220/110 : TEL.
HAI UN SATURN O UN PSX E VUOI RENDERLO
COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI ?
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Telefonando subito allo 011 / 889920
SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE - POSTA

93

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	11
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	6

Signore (mai abbastanza) e signori (vabbe' neanche voi) visto che lo spazio questa volta è davvero poco, o meglio è tanto, ma quello che ho da dire lo richiede nella sua interezza; salterei, se permettete, una volta tanto, i soliti preliminari idioti a cui Alex tiene tanto (senza di quelli, infatti, non avrebbe alcuna scusa per picchiarmi e torturarmi davanti a tutti come fa sempre) per passare subito alla descrizione del gioco.

Quindi, bando alle ciance, e parliamo un po' di quello che dovrete fare; cosa che, ne sono sicuro, siete tutti trepidanti di sapere: innanzitutto bisogna dire che la struttura è bene o male quella di altri venti o trentamila picchiaduro: cioè, lo scontro tra i due litiganti si svolgerà all'interno di un'area nella quale ci si potrà muovere solo avanti e indietro (oltre che naturalmente in alto); chi per primo prenderà più mazzate, perderà, altrimenti vincerà... in poche parole la struttura è uguale a quella di Street Fighter, fatta eccezione, però (perché esiste sempre un "fatta eccezione"... il "però" solo a volte), per gli incontri, che in questo gioco dall'istinto omicida non saranno più due o tre, bensì uno solo. Mi spiego meglio: ognuno dei due lottatori avrà a disposizione una barra d'energia molto più lunga del normale e divisa in due parti - o almeno strutturata in modo tale che sembra divisa in due; terminata questa, si perde la partita e stop. Quando però sarete a metà barra energetica il computer vi concederà una pausa per ripigliarvi, che durerà solo qualche secondo; passati questi, si ricomincerà il combattimento

Le statistiche dicono che un italiano su tre va al mare, ma allora perché ad agosto le autostrade sono piene di macchine? (Quando capirete questa battuta io sarò già lontano, in salvo)(puoi scappare, ma non sarai mai in salvo... NdAlex).

SE LI CONOS

T.J. COMBO

Anni 25

Mosse speciali:

POWERLINE:	Indietro per due secondi + avanti + pugno forte.
ROLLERCOASTER:	Indietro per due secondi + avanti + calcio medio.
SPINFIST:	Indietro per due secondi + avanti + pugno debole.
FLYING KNEE:	Indietro per due secondi + avanti + calcio forte.
KNEE K.O.:	Indietro per due secondi + avanti + calcio medio.
FAST FLYING KNEE:	Indietro per due secondi + avanti + calcio debole.
TURN AROUND PUNCH:	Avanti per due secondi + indietro + pugno debole.
CYCLONE:	Tenere premuto il pugno forte e poi lasciare.
POSSIBILE MOSSA DI APERTURA ALLE COMBO:	rollercoaster + calcio forte.

JAGO

Anni 21

Mosse speciali:

ENDOKUKEN:	Basso, diagonale/bassa/destra, avanti + pugno qualunque.
WIND KICK:	Diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/sinistra + calcio qualunque.
LASER SWORD:	Diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/sinistra + pugno forte.
TIGER FURY:	Avanti, basso, diagonale/bassa/destra, avanti + pugno qualsiasi.
POSSIBILE MOSSA DI APERTURA ALLE COMBO:	Wind Kick e calcio forte + calcio medio.

FULGORE

Anni 1

Mosse speciali:

LASER STORM (singolo):	Giù, diagonale/bassa/destra, avanti + pugno qualsiasi.
LASER STORM (doppio):	Indietro, indietro, giù, diagonale/bassa/destra, avanti + pugno debole.
LASER STORM (triplo):	Avanti, indietro, indietro, giù, diagonale/bassa/destra, avanti + pugno debole.
PLASMA-PORT:	Indietro, giù, diagonale/bassa/sinistra, indietro + tasto qualsiasi.
PLASMASLICE:	Avanti, giù, diagonale/bassa/destra, avanti + pugno qualsiasi.
EYELASER:	Diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/sinistra + calcio forte.
CYBERDASH:	Tenere premuto qualsiasi pugno e poi lasciare.
REFLECT:	Giù, diagonale/bassa/sinistra + pugno qualsiasi.
POSSIBILE MOSSA DI APERTURA ALLE COMBO:	Eyelaser e calcio forte + calcio medio.

B. ORCHID

ANNI 28

Mosse speciali:

LASAKEN:	Giù, diagonale/bassa/destra, avanti + pugno qualsiasi.
FLICK FLAK:	Indietro per due secondi + avanti + calcio qualsiasi.
FIRE CAT:	Indietro per due secondi + avanti + pugno qualsiasi.
SPINNING SWORD:	Diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/sinistra + pugno forte.
ICHI:	Diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/sinistra + pugno medio.
POSSIBILE MOSSA DI APERTURA ALLE COMBO:	Fire Cat e pugno medio + pugno forte.

CHIEF THUNDER

ANNI 92

Mosse speciali:

PHOENIX:	Giù, diagonale/bassa/destra, avanti + calcio qualsiasi.
SAMMAMISH:	Avanti, diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/sinistra, indietro + pugno.
TRIPLAX:	Indietro per due secondi + avanti + pugno qualsiasi.
TOMAHAWK:	Mentre siete a mezz'aria, avanti, diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa, sinistra, indietro + pugno forte.
REVERSE TRIPLAX:	Avanti per due secondi + indietro + pugno medio.
POSSIBILE MOSSA DI APERTURA ALLE COMBO:	Tomahawk + calcio debole.

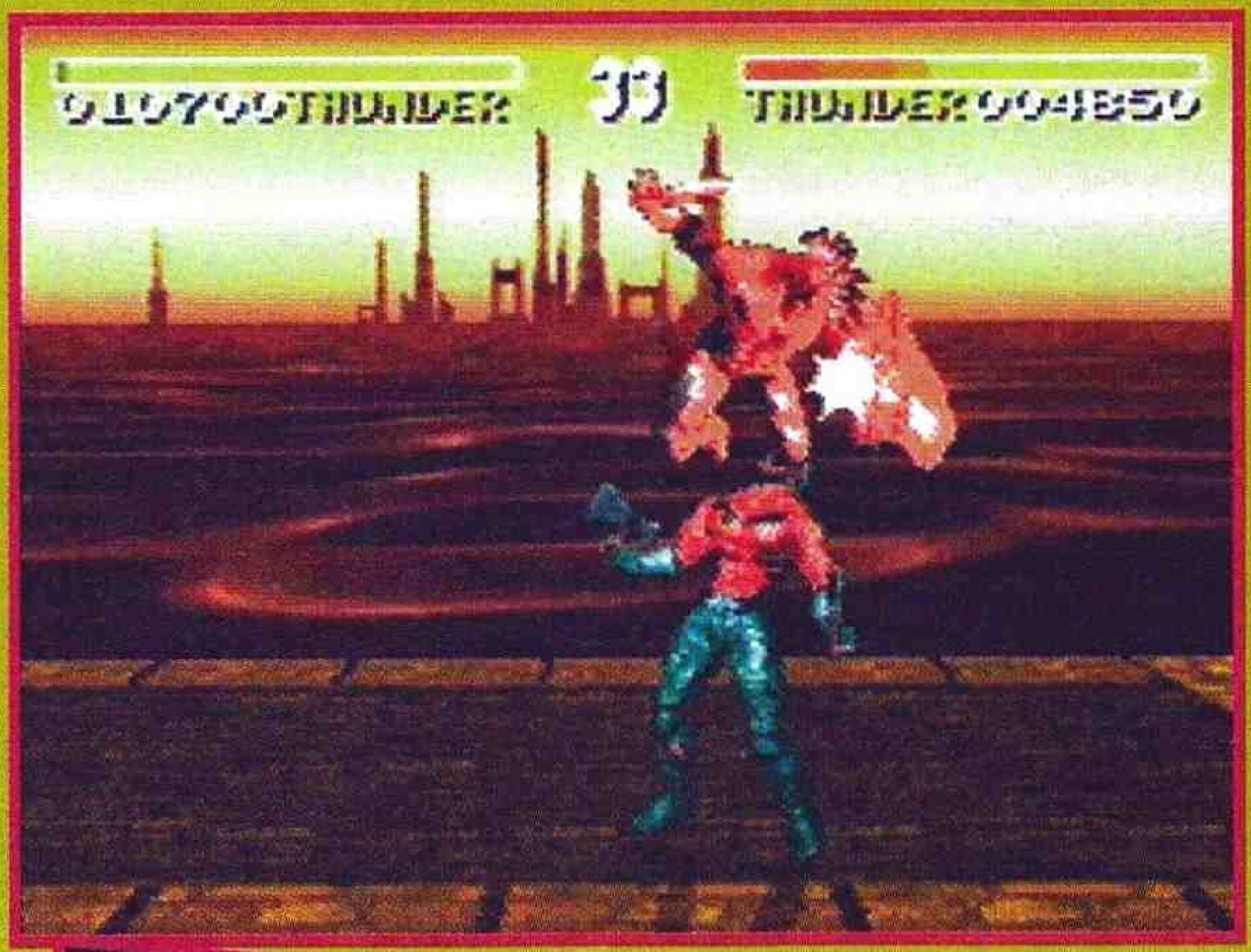
SCI LI EVITI

RIPTOR
ANNI 9
Mosse speciali:

CLAW UPPERCUT:	Diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/sinistra + pugno debole.
TAILFLIP:	Diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/sinistra + calcio qualsiasi.
FLAMING VENOM:	Giù, diagonale/bassa/sinistra, indietro + pugno qualsiasi.
DRAGON BREATH:	Diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/sinistra + pugno forte.
JUMP RAKE:	Indietro per due secondi + avanti + calcio qualsiasi.
RAMPAGE:	Indietro per due secondi + avanti + pugno qualsiasi.
REVERSE JUMP RAKE:	Avanti + indietro + calcio medio.
POSSIBILE MOSSA DI APERTURA ALLE COMBO:	Jump Rake e calcio debole + pugno debole.

SPINAL
ANNI 2650
Mosse speciali:

SKELEPORT:	Giù, giù + pugno qualsiasi.
POWER DEVOUR:	Indietro + pugno debole.
SEARING SKULL:	Giù, diagonale/bassa/destra, avanti + pugno qualsiasi.
SOUL SWORD:	Indietro, avanti + pugno medio.
BONE SHAKER:	Avanti, avanti + pugno qualsiasi.
SUPER SEARING SKULL:	Indietro, diagonale/bassa/sinistra, giù, diagonale/bassa/destra, avanti + pugno forte.
SLIDING KICK:	Diagonale/bassa/sinistra, giù, diagonale/bassa/destra + calcio forte.
POSSIBILE MOSSA DI APERTURA ALLE COMBO:	Bone Shaker e pugno debole + pugno medio.



SABREWULF
ANNI 95
Mosse speciali:

SABRESPIN:	Indietro per due secondi + avanti + pugno qualsiasi.
FLAMING BAT:	Giù, diagonale/bassa/sinistra, indietro + pugno qualsiasi.
HOWL:	Diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/sinistra + calcio forte.
SABREPOUNCE:	Indietro per due secondi + avanti + calcio forte.
SABRESLAP:	Indietro per due secondi + avanti + calcio debole.
SABREROLL:	Indietro per due secondi + avanti + calcio debole.
REVERSE SABRESPIN:	Indietro per due secondi + avanti + pugno medio.
POSSIBILE MOSSA DI APERTURA ALLE COMBO:	Sabrepounce + pugno medio.

GLACIUS
ANNI A SCELTA
Mosse speciali:

SHOCKWAVE:	Giù, diagonale/bassa/destra, avanti + pugno qualsiasi.
COLD SHOULDER:	Indietro per due secondi + avanti + pugno qualsiasi.
ICE LANCE:	Diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/sinistra + pugno debole.
LIQUIDIZE:	Giù, diagonale/bassa/destra, avanti + calcio qualsiasi.
POSSIBILE MOSSA DI APERTURA ALLE COMBO:	Cold Shoulder e pugno forte + pugno debole.

CINDER
ANNI 31
Mosse speciali:

INFERNO:	Avanti, avanti + calcio qualsiasi.
FIREFLASH:	Avanti, diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/destra, avanti + calcio qualsiasi.
HEATFIST:	Indietro, indietro + pugno forte.
MIRAGE:	Avanti, diagonale/bassa/destra, giù, diagonale/bassa/sinistra, indietro + pugno medio.
TRAILBLAZER:	Indietro per due secondi + avanti + pugno qualsiasi in aria, avanti, avanti + pugno qualsiasi.
POSSIBILE MOSSA DI APERTURA ALLE COMBO:	Trailblazer e pugno medio + pugno debole.

senza che l'energia dell'avversario abbia subito variazioni.
I lottatori che dovrete affrontare saranno ben dieci (più il solito boss ultragalattico che non potrete utilizzare), tutti di una cattiveria disarmante (a parte Orchid, la ragazza, che fa venire in mente davvero di tutto, ma non farebbe paura nemmeno a un coniglio con manie di persecuzione), e tutti in grado di infliggervi tanto di quel male, che in confronto prenderle in discoteca da dieci persone vi sembrerà una lezione di yoga.
Rimanendo in ambito di mosse e mazzate, mi sembra doveroso parlare delle "combo", unica vera innovazione di questo picchiaduro; ma la domanda che a molti, anche alle persone appartenenti ai ceti sociali più alti, sorge spontanea è: ma cosa cavolo è la combo? Ebbene, mi sono documentato in maniera molto approfondita e alla fine sono giunto alla conclusione che letteralmente significa "piccolo complesso jazz"; be', oddio, in effetti sul vocabolario c'erano anche altri termini come rapida sequenza di mosse, ecc., ma credo che la più appropriata sia proprio quella del complesso.
A ogni modo le combo, già sperimentate negli ultimi episodi di Street Fighter, sono state decisamente esasperate in questo ultimo prodotto targato Rare (raro in pugliese stretto), col risultato che non esiste più tecnica, non esistono più le parate, non esiste più nemmeno la torta alla ricotta, ma solo una nervosissima valanga di ceffoni e scarpate; la cosa però che stupisce è che il divertimento in questi casi sale a mille, e che anzi, fa esaltare tantissimo quando si riesce a sganciare sull'avversario una combinazione particolarmente lunga di combo... il mio massimo è ventuno, ma le voci che girano (quando fa caldo sono utilissime) parlano che ci sia un massimo di addirittura quarantotto combo!!!
E così siamo giunti anche all'impatto grafico che, bisogna ammetterlo, dà una bella botta proprio sulle gengive; innanzitutto bisogna dire che i programmatori della Rare hanno fatto davvero un ottimo lavoro riuscendo a convertire un gioco, che su coin-op occupava ben 100 Megabyte, e a portarlo su una console che solo parlando di bittaggio ne ha (un attimo, sto facendo i conti...)... molti di meno. Proprio parlando di grafica, sono rimasto un po' perplesso, intendiamoci, è davvero ben fatta (soprattutto i fondali... incredibilmente fedeli all'originale), ma dopo aver visto Donkey Kong Country (sempre programmato dalla Rare), mi aspettavo un gioco graficamente almeno alla pari del capolavoro sopraccitato; dopotutto, dico io, entrambi i titoli sono stati sviluppati con l'ausilio di workstation Silicon Graphics, ma è abbastanza evidente che il peggior nemico di Killer Instinct sia stato il tempo; se infatti avessero aspettato ancora un po' ci saremmo trovati per le mani non un'ottima conversione, ma un ottimo gioco.
Per il resto non c'è molto altro da

MA Non sono mai stato un grande fan di questo gioco, ma devo ammettere d'essermi alquanto divertito con questa conversione per SNES. Avendo visto solo di sfuggita il coin-op originale non sono in grado di dirvi se si tratta o meno di una buona conversione, ma almeno questo ve lo posso dire: Killer Instinct incarna l'essenza stessa del casino, è l'apoteosi del calcio spettacolo: le combo multiple sono la vera attrattiva di tutto il gioco, e benché siano parecchio frustranti da subire, sono davvero divertenti da infliggere, soprattutto se non sapete come funzionano e state pigiando a caso il pad come dei pazzi (dopo aver infilato 21 colpi uno dietro all'altro durante un match contro Mirko conclusosi con un volo dal palazzo ho cominciato a ridere per un bel po'). L'attrattiva però rischia di consumarsi subito, dato che bene o male tutto il gioco è lì - fai partire la combo, spezza quella dell'avversario. Certo, anche gli altri picchiaduro sono più o meno così (solo che si parla di mosse normali e non di combo), ma questo sembra un po' meno strategico del solito.

dire: i personaggi sono renderizzati abbastanza bene, e le animazioni risultano molto fluide e fedeli all'originale.

La parte sonora fa quello che deve come meglio non si poteva: le musiche rendono alla grande l'ambientazione cupa e orrorifica offerta dalla grafica, mentre il sonoro, accompagnato da quel tipo con una voce che al confronto Pavarotti sembra una cantante lirica, offre dei momenti davvero particolari.

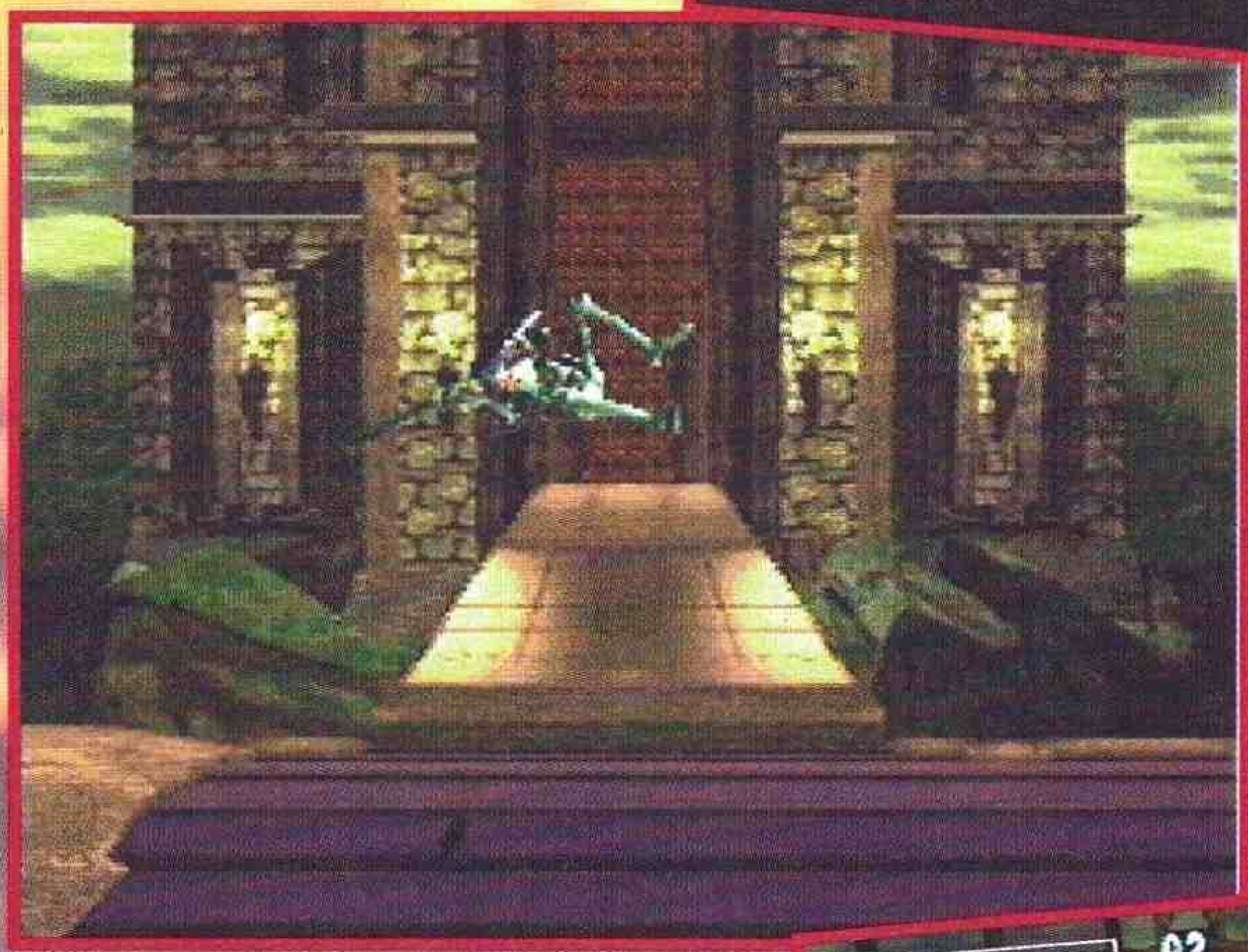
La giocabilità si attesta a livelli globalmente molto alti; oddio, se proprio vogliamo essere onesti, le varie mosse e la perfetta esecuzione delle stesse non vi servirà a molto; io, per esempio, schiacciando i tasti del joypad a caso ho ottenuto risultati davvero ragguardevoli, e tra l'altro facendo anche una bella figura in redazione ("Oh, ma come fai?", "Oh, ma mi insegni come si fa?"... "Be' sapete, ci vuole molta pratica!").

Insomma, per farla breve, così come la tecnica di combattimento migliore nella realtà è la cosiddetta "paesana", così anche in questo gioco premere a caso e alla rinfusa i tasti del joypad risulterà molto meno dispendioso a livello mentale e molto più profizio a livello combattivo.

Il divertimento maggiore, comunque, lo offre (come al solito) il gioco fra due esseri umani; in questo caso, infatti, la rissa videoludica è assicurata (mi raccomando, solo quella). Giocando da soli, invece, mi è parso un po' facilotto: a meno che non optiate subito per il massimo livello di difficoltà non vi sarà molto difficile vedere anche il (o i) personaggi nascosti, e visti e battuti quelli, difficilmente la spinta sarà abbastanza potente per farvi rigiocare con l'entusiasmo precedente.

Concludendo Killer Instinct è un buon titolo e soprattutto un'ottima conversione, che a mio avviso sarebbe potuta essere leggermente migliore...

Raffaele Sogni



TMB Questo è davvero un titolo strano. Le prime partite si passa il tempo a domandarsi cosa ci sia di entusiasmante in un picchiaduro tanto piatto, poi... la luce, sotto forma di combo. In effetti ora che ci penso, l'unica vera motivazione per la quale continuo a giocare a KI è proprio la possibilità di effettuare le combinazioni più enormi e cattive dell'universo, per giunta in maniera del tutto casuale.

Forse ci si poteva aspettare qualcosina di più per ciò che riguarda le tecniche da combattimento, ma del resto questo gioco è né più né meno di una rissa e come tale incredibilmente divertente (fin quando le date).

SUPER NES	
GRAFICA + Davvero ben fatta... - ... ma poteva essere migliore.	92
SONORO + Identico alla versione da bar.	93
GIOCABILITA' + Davvero divertente. + In due il macello è assicurato.	93
LONGEVITA' + In due non vi stancherà mai. - Forse un po' facilotto.	92
RARE	93

84

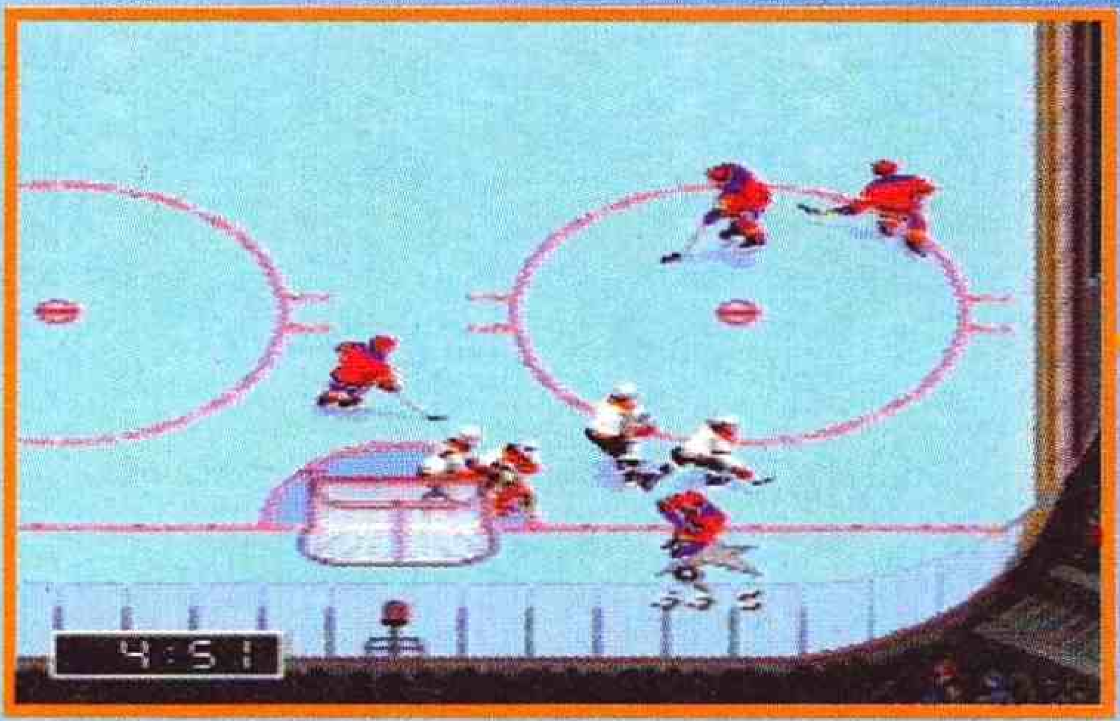
GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Voi pensate che il football americano sia uno sport stupido? E cosa dire di due bande che si picchiano sul ghiaccio armate di randelli?

NHL96

Ho sempre pensato che l'hockey fosse una disciplina marziale, e che rientrasse nella categoria degli sport di lotta. Poi, un giorno, quasi per caso, ho notato che - oltre a menarsi come dei forsennati - i giocatori si gettavano anche all'inseguimento di un piccolo disco rotondo. In un primo momento ho pensato che fosse una specie di bonus per il combattimento, del tipo "chi controlla il dischetto può ignorare qualsiasi regola e picchiare come preferisce". Quando poi il suddetto disco finiva in una delle due porte, alcuni erano tristi, altri allegri, e poi si picchiavano ancora di più. Alla fine, per fortuna, un amico mi ha delucidato sulle reali regole di questo nobile sport, e ora mi sento molto meglio.

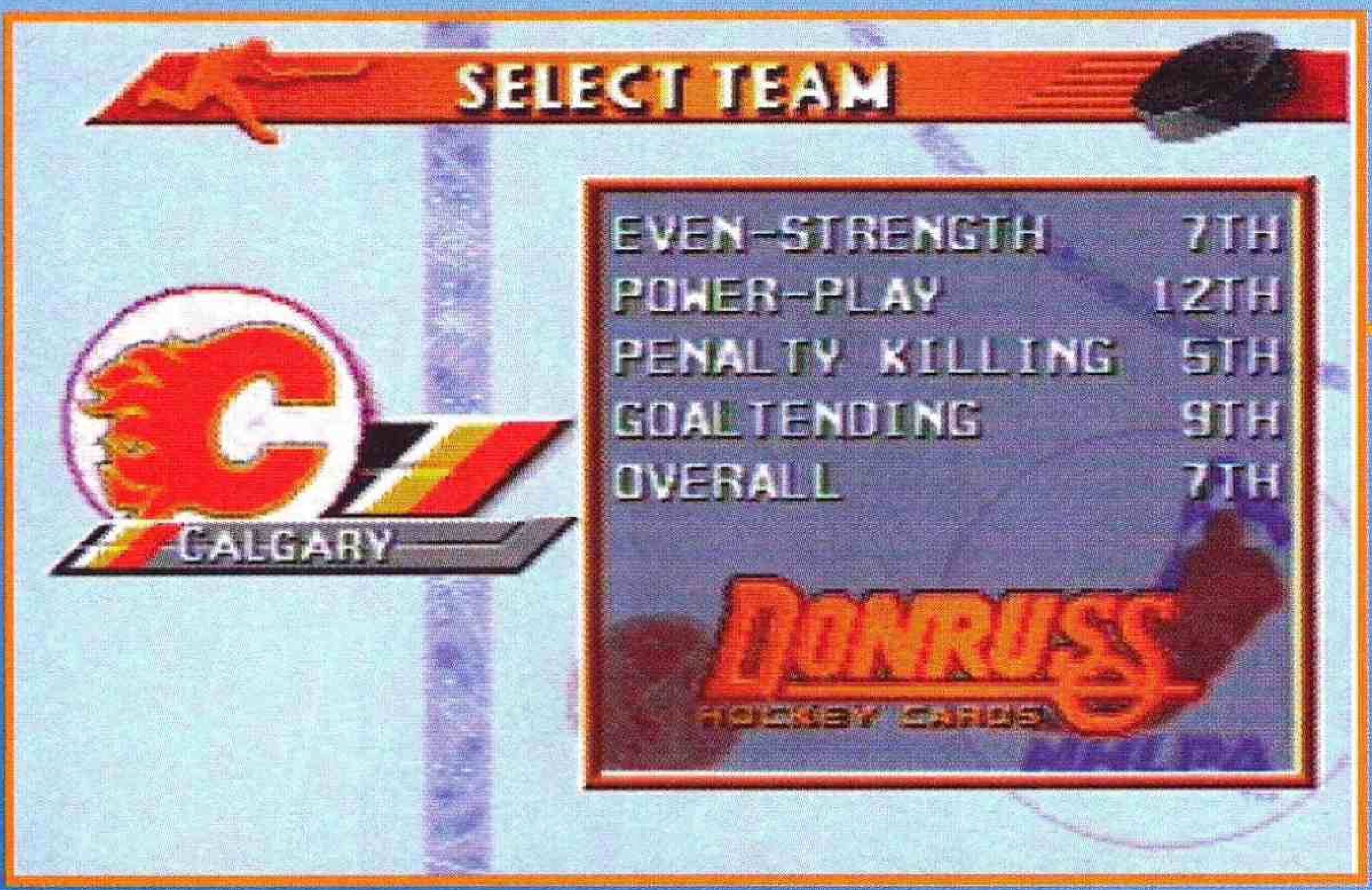
In realtà, la meccanica del gioco non si discosta di molto dalla mia prima impressione, ma poiché la lega sportiva non voleva sentire parlare di un ennesimo sport di lotta, si è deciso di camuffare il tutto. Ufficialmente, ora, lo scopo del gioco è quello di lanciare il disco all'interno della porta avversaria, esattamente come nel calcio (anche se lì si usa la palla), utilizzando però dei bastoni di legno. In ogni caso, i bastoni vanno benissimo anche per massaggiare le gengive agli avversari, un'attività che sembra appassionare particolarmente i giocatori. Personalmente ho provato a giocare seguendo le regole ufficiali (quelle del disco in rete), ma ho trovato molto più divertente la mia versio-



JH **L'hockey su ghiaccio in Italia non ha un seguito eccezionale e probabilmente lo giocano molto solo dalle parti di Alex (Bolzano e su di lì); perciò non è facile giudicare obiettivamente un gioco di cui si ignora la cultura di background. Adesso che ho giustificato quello che sto per scrivere, iniziamo a parlare del gioco. La giocabilità non è immediata e il sonoro non sfigurerebbe diffuso dagli altoparlanti della Standa mentre si fa la spesa. Allora perché piace? Nessuno lo ha ancora capito bene, ma a partire dalla terza partita il gioco diventa divertente, le frustrazioni spariscono e non si riesce ad andare a letto senza provare la 'squadra dopo'. Insomma: 'che ve frega perché è bello? E' bello!'**

ne personale: randellare tutti quelli che mi passavano a tiro, massaggiarli a mazzate e poi rubargli il disco (tanto i falli non vengono mai fischiati...).
A parte gli scherzi, il gioco è carino (quanto può esserlo una simu-

poco controllabili - ma questo è un effetto del ghiaccio; quello che invece infastidisce è l'assoluta confusione nelle situazioni di ressa (ovvero sempre...), quando non si deve fare altro che menare grandi mazzate nella speranza di



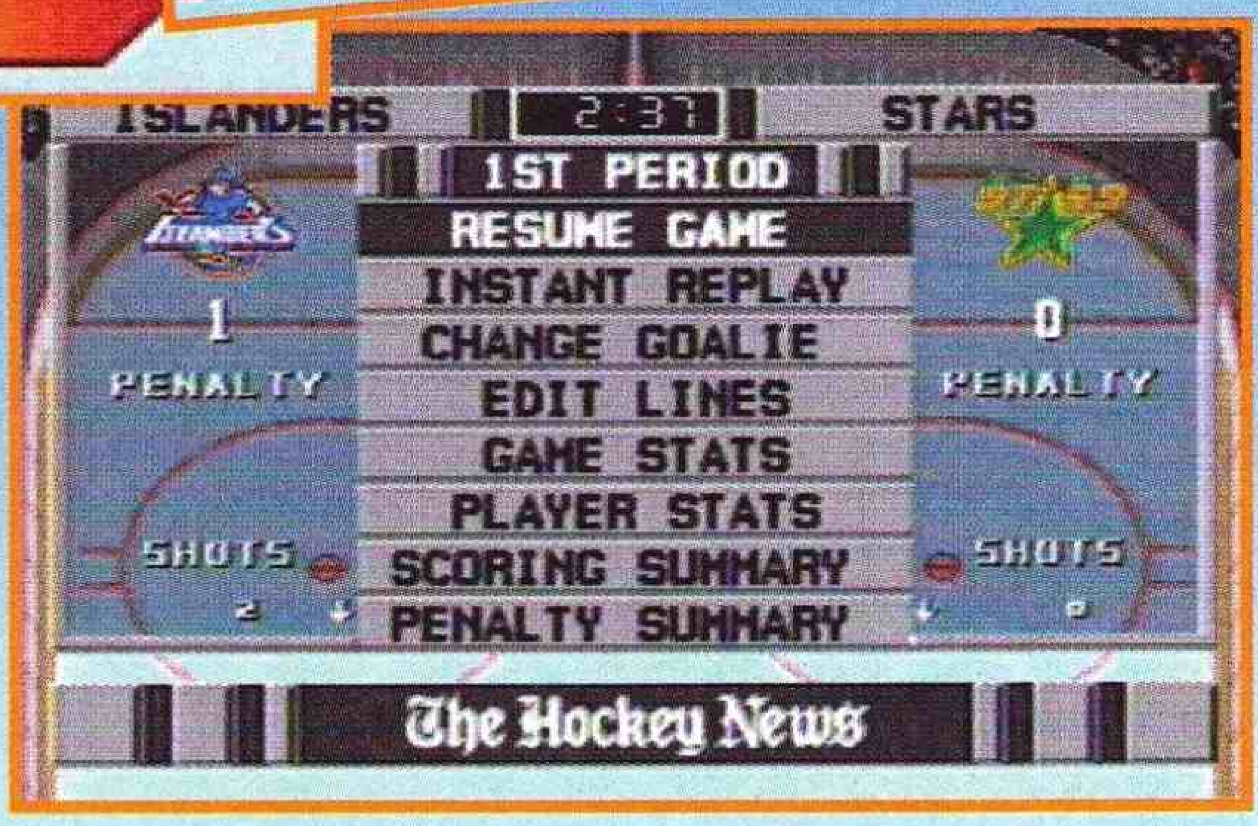
VF

NHL '96, ma cos'è la lega degli oculisti? Un nome più decente non lo potevano proprio trovare? Come pretendono che uno sport come l'hockey (e videogioco allegato) diventino famosi in Italia se non si riesce neanche a pronunciarlo (eneicelnovantasei) senza sputare negli occhi agli astanti. Nonostante tutto sembra proprio che ci siano diversi appassionati della serie di hockey EA anche in Italia, e be', loro più di me potranno vedere come siano limitati i cambiamenti rispetto alla precedente versione. La EA garantisce che sono aumentate le animazioni e un altro paio di cosucce, ma a me sembra assolutamente identico. Avrò bisogno dell'oculista?

MA

Ma che bello, l'hockey! Secondo me l'Electronic Arts continua a sfornare 'sti giochi sin dal 1955. Allora le console non c'erano ancora, probabilmente NHL '56 era un gioco da tavolo contenente una bacinella, dei colori in polvere e le istruzioni per crearsi in casa un piccolo campo da hockey. Da quei tempi, il divertimento non è cambiato: aprendo il freezer e staccando i cubetti ve la spasserete tanto quanto giocando a questo magnifico capolavoro. Spero di aver chiarito il concetto.

lazione di Hockey) e ben fatto, anche se non si discosta da tutti gli NHL usciti in precedenza.
In realtà la novità principale si trova nella possibilità di condurre gli acquisti per la propria squadra e da una maggiore ricchezza di dettagli e opzioni, ma una volta in campo le innovazioni sono ben poche. I giocatori sono sempre



tirare su qualcosa, il disco o la tibia di un avversario non ha importanza.
Se vi piace l'hockey, indubbiamente NHL 96 è la scelta migliore (visto che si tratta di NHL 95 con qualche ritocco); altrimenti, dedicatevi a uno sport più sano, per esempio gli scontri con mazze ferrate...

Andrea Fattori

MEGA DRIVE

GRAFICA + globalmente buona - talvolta confusa	**81**
SONORO + non è male... - ... ma è sempre il solito!	**80**
GIOCABILITÀ + veloce - troppo confuso	**77**
LONGEVITÀ + un sacco di opzioni + alla lunga è divertente	**85**
ELECTRONIC ARTS	**84**

MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - SATURN - PLAYSTATION

Db-Line

SEI UN RIVENDITORE?

PER OGNI NUOVO
RIVENDITORE CHE EFFETTUERA' UN ORDINE
IN REGALO 2 PRODOTTI

Inoltre...

SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI
OFFERTE SETTIMANALI
PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI
ASSISTENZA TECNICA & RIPARAZIONI

CONTINUA IL SUCCESSO DEL DB-DAY

TELEFONACI IL 14 NOVEMBRE

30 ARTICOLI A TUA DISPOSIZIONE A PREZZI IMBATTIBILI!

UN ESEMPIO? GAME BOY + TETRIS
L. 89.900
IVA ESCLUSA - SOLO PER RIVENDITORI

20.000 PRODOTTI VENDUTI - 250 RIVENDITORI SERVITI NEGLI ULTIMI DB-DAY!

PARLI INTERNET? Allora per te c'è il servizio Db-email / Per informazioni info@dbline.it oggetto: Db-email

Db-Line

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - // http: www.dbline.it

MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR - NINTENDO 8 BIT - MASTER SYSTEM

AVALON
LA MAGIA DEL GIOCO
NEI NEGOZI AVALON POTRAI TROVARE IL MEGLIO DEI GIOCHI DI RUOLO E DI SIMULAZIONE, I WAR GAME PIÙ APPASSIONANTI E MAGIC, IL GIOCO DEL SECOLO!
AVALON È
A MILANO VIA SETTEMBRINI, 20 TEL. 02/29400410
A BOLOGNA VIA PETRONI, 6 TEL. 051/234459
A TORINO VIA MAGENTA, 0 TEL. 011/5617252
La Terra dei Sogni
AVALON
NEGOZI
GIOCARE NON È MAI STATO COSÌ BELLO
Art GSG Ravenna Illus. M. Whelan

Destruction
derby
Può succedere di tutto in una gara senza regole, né limiti di tempo, né fermate ai box, tra urti, collisioni, incontri e scontri su pista in tutti i casi, in questo gioco ultrarealistico, la parola d'ordine è sempre e comunque:
DISTRUGGI IL BOLIDE DELL'AVVERSARIO
PlayStation
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Destruction Derby™ are trademarks of Psygnosis Ltd.
© 1995 Psygnosis. © 1995 Sony Electronic Publishing Company.

GEVIN®
CORPORATION
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO UFFICIALE PER L'ITALIA
NEO·GEO CD
FINE MESE
Puzzle de Pon!
STAKES WINNER™
PROSSIME
USCITE
Sonic Wings 3
ADK World
DISPONIBILE
PULSTAR™
OPTIONS
NEO GEO CD CONTROLER PRO
NEO GEO CD PAD CONTROLERS
NEO GEO CD AC/DC ADAPTER (100-240)
NEO GEO CD STEREO AV CABLE
NEO GEO CD RGB CABLE
NEO GEO CD LA CONSOLE DELLA NUOVA GENERAZIONE
GEVIN CORPORATION
Via Nuova Poggioreale, 163 A/b - 80143 NAPOLI Tel. (081) 281582 PBX • Fax (081) 5546641

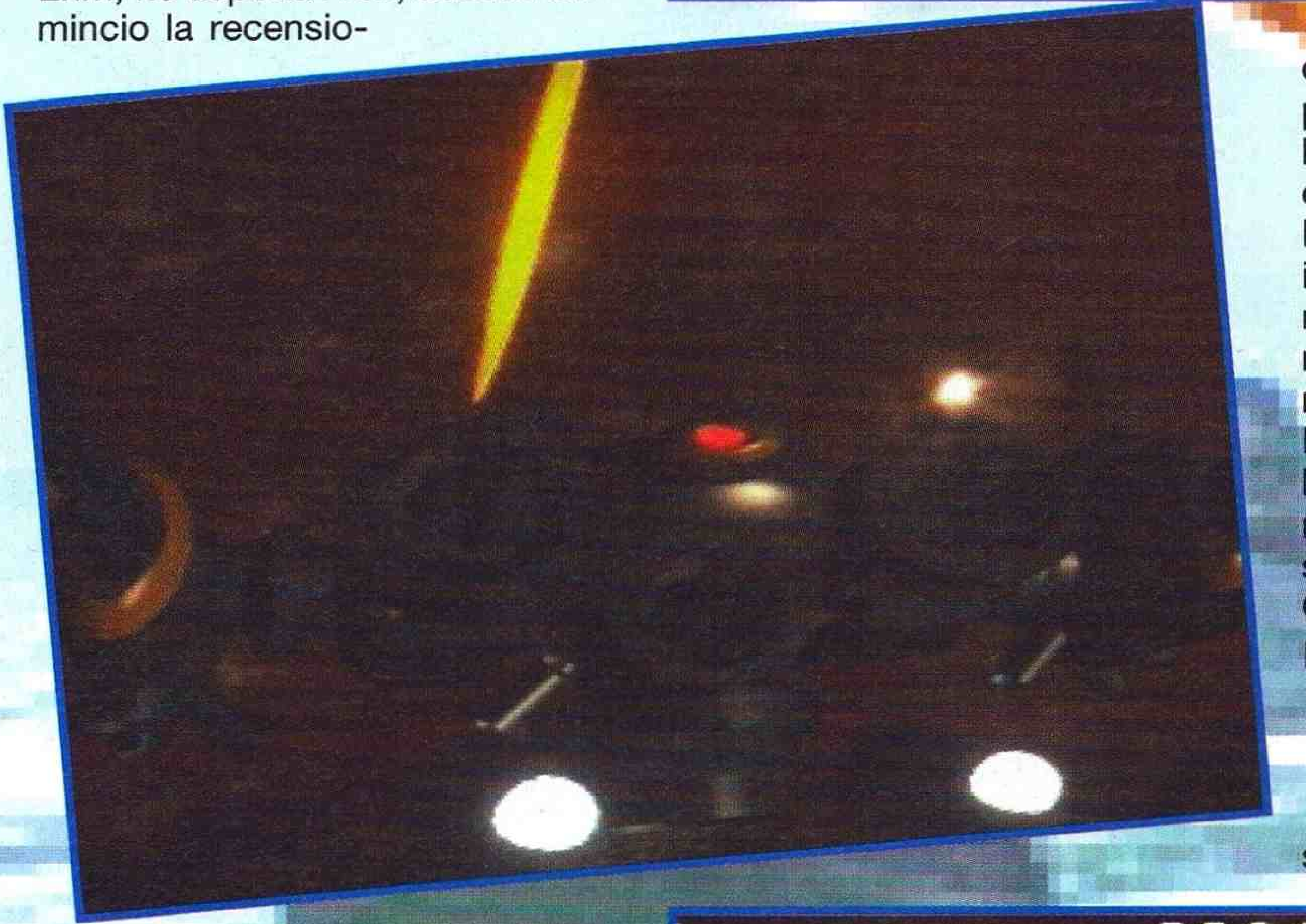
NOVASTORM

84

GIOCATORI	1
LIVELLI	7 (?)
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

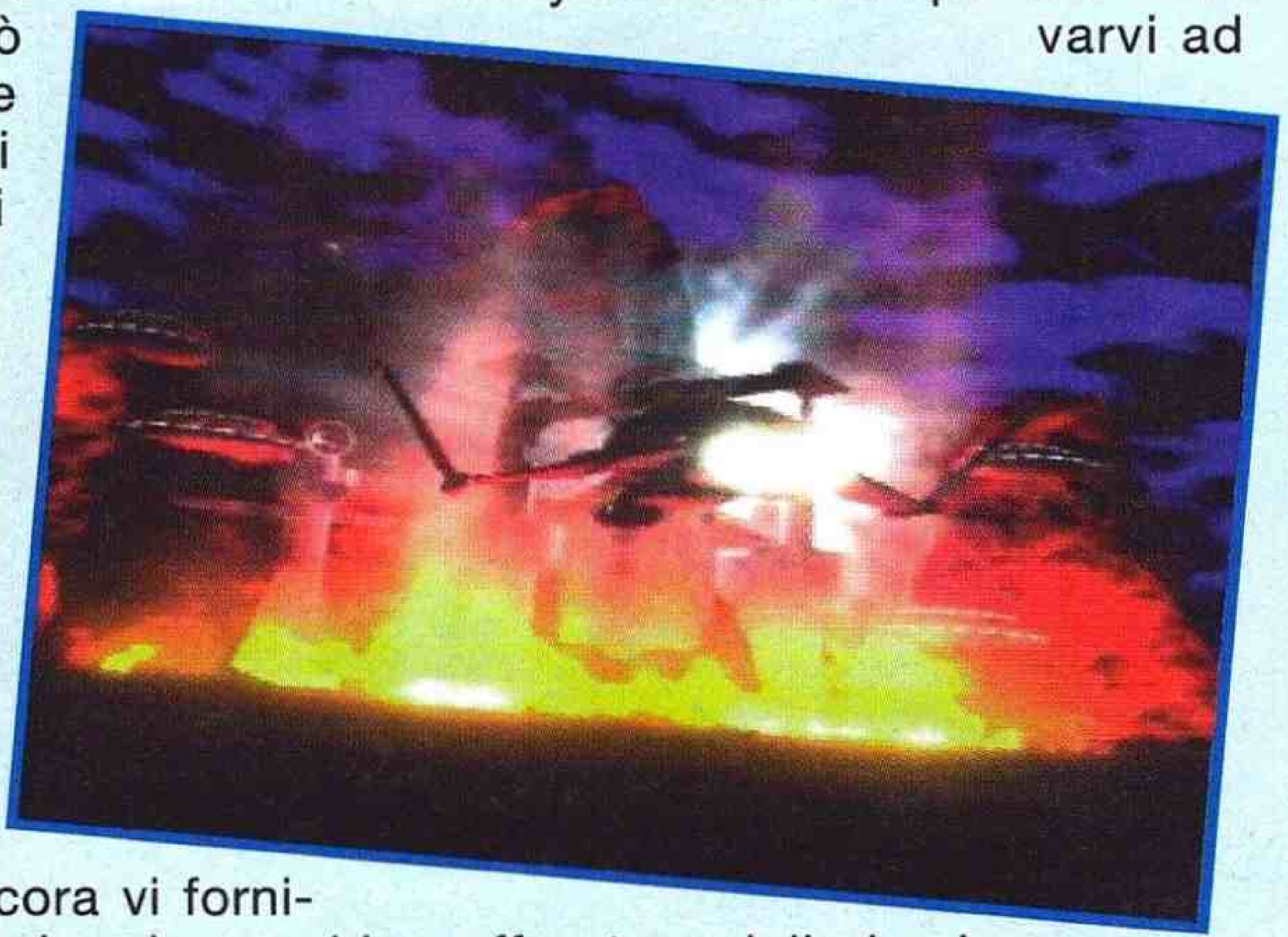
Pssst, pssst... Signorina... Signorina, venga! Guardi che c'ho qui... guardi, signorina! Ahhhhhh, ma è bellissimo, ma cos'è, da dove viene? Ehh, le piacerebbe... Su me lo dica! Vabbe', si tratta di Novastorm della Psygnosis.

"Houston, abbiamo un problema! Pare che il tenente TMB abbia mangiato un cremino davanti ai sei occhi di un alieno (senza offrirne nemmeno un po') e questo se l'è presa a male. A quanto pare ha riferito l'increscioso accaduto ai suoi amici sparsi nella galassia e ora si vogliono vendicare conquistando la Terra e le sue pasticcerie. Che dobbiamo fare?"
"Date inizio all'operazione "Novastorm"! Scatenate i cocker da guerra! Caricate le batterie! Squillino le trombe e i campanelli! Fate entrare le ballerine! Buttate la pasta..."
Ehm, no aspetta Alex, adesso comincio la recensione, fammi finire...
No, non in quel senso, ahia...
SBAM... SBONG...
Strano, è tutto bianco intorno a me...
Dopo essere uscito dall'ospedale sono riuscito a ultimare la recensione e ora potete leggerla (potete anche saltarla, ma poi Alex non mi fa più scrivere niente): Novastorm è apparso su PC (ma perché devo fare sempre da tramite fra i PC e le console?) circa un anno fa e devo dire che mi ha fatto piacere ritrovare un titolo con il quale ho giocato davvero tanto. Assieme al piacere però, mi è assalito anche un dubbio: sarà valsa la pena sviluppare questo gioco anche per PSX? Be', devo dire di sì! Novastorm è il più classico degli shoot 'em up, magari non innovativo, ma certamente uno dei più spettacolari mai apparsi su console.
Il gioco è concettualmente (vabbe', adesso gli spara e fuggi hanno anche un concetto...) molto semplice: il lettore di ConsoleMania dovrebbe mollare per un attimo il panino che sta mordicchiando, accendere il proprio PSX e infilarsi nel nuovo supercaccia stellare della Federazione terrestre, per distruggere tutto ciò che tenta di



pararsi davanti ai propri cannoni attraverso numerosi livelli (rappresentati da singoli pianeti con caratteristiche e scenari diversi) e sottolivelli. Questo "tutto ciò che tenta di pararsi" è rappresentato da astronavi e caccia velocissimi che vi sfrecciano davanti al muso (e parecchie volte cioccano contro il vostro mezzo) in serie, così come dovrebbe essere per ogni shoot 'em up che si rispetti (non è vero, odio la ripetitività, ma nel caso di Novastorm faccio un'eccezione).

Quello che colpisce subito, soprattutto se avete già visto la versione CD-ROM, è l'incredibile velocità e quantità di sprite azzurro-viola a forma di astronavi che viaggiano nello schermo, notevolmente superiore a quella PC. Anche a livello "easy" il gioco resta abbastanza difficile sotto questo punto di vista. Con l'abitudine poi si riesce anche a scoprire che i crediti (gigantesche medaglie vaganti che appaiono e scompaiono - sfortuna - ogni qualvolta fate fuori una serie di nemici - per intenderci ogni singolo stormo di astronavi nemiche) non sono cumulativi (da utilizzare una volta che se ne raccoglie un certo numero), ma vengono assimilati subito e potenziano l'arsenale del nostro velivolo quasi in maniera sorprendente - nel senso che è abbastanza difficile riuscire a sapere cosa si è raccolto, soprattutto nel caso di un immenso pastrocchio di numerosi nemici sullo schermo. Poco importa però, in quanto ciò che raccogliete non può che farvi del bene: alcuni crediti forniscono un massiccio aumento della potenza di fuoco solo per qualche secondo, altri vi permettono di usufruire di pod pesantemente armati che vi seguono dappertutto, altri ancora vi forniscono delle megabombe, e chi più ne ha più ne metta.



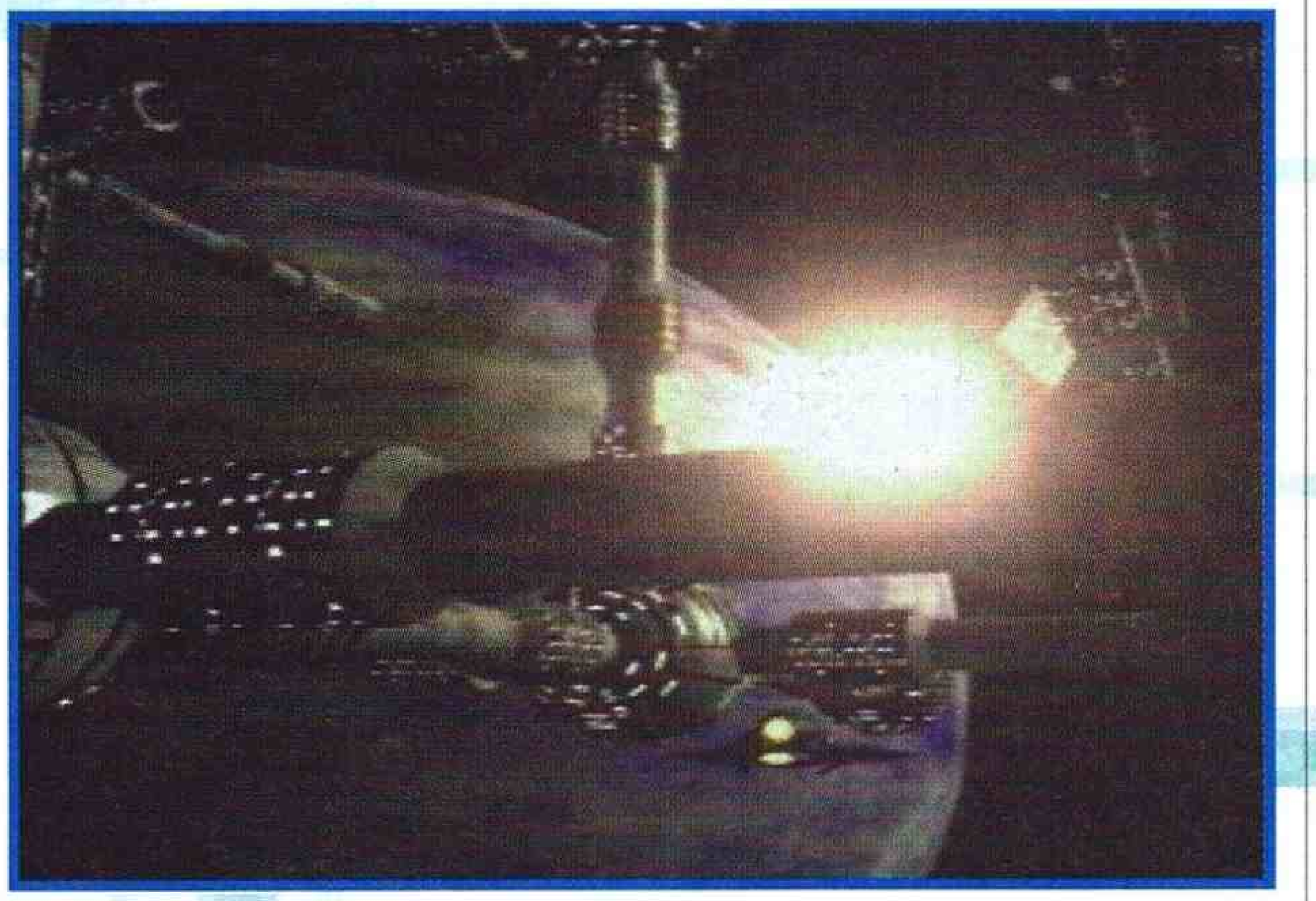
E veniamo ai mostri (che possono essere dispositivi meccanici o veri e propri alieni giganti) di fine livello: non c'è un ordine logico e nemmeno una similarità con la versione PC (il gioco è stato praticamente ridisegnato e i mostri finali introdotti ex novo - praticamente se chi ha Novastorm per PC dovesse acquistare questa versione si ritroverebbe davanti a un gioco - graficamente parlando - completamente nuovo). A seconda dei pianeti (livelli) i nemici finali saranno più o meno difficili da battere, ma non in modo progressivo. In mezzo ai canyon e alla lava potrete ritrovarvi ad affrontare delle basi militari, oppure dragoni sputafuoco, dune-buggy gigantesche in mezzo a lande di ghiaccio, tonni... ehm, squali volanti con dentoni grossi così, e ancora calamari delle profondità sottomarine (posso capire tutto, ma questa cosa no: è il calamaro che si è trasferito in superficie o l'astronave ha praticato un corso di sub?), e così via.

Un unico dubbio mi è sorto a causa del fatto che i nemici di fine livello e sottolivello (calamaro a parte) sono davvero facili da superare (cosa che non avveniva su PC, dove ci voleva tanto di tattica per sconfiggere il brigante di turno)...

Un'ultima parola la voglio spendere per il companatico del gioco: in fin dei conti la struttura di questo titolo è decisamente semplice, con una specie di filmato che vi scorre davanti e voi blastate tutto quello che si muove con la vostra astronavina, però vorrei spezzare una lancia a favore della qualità tecnica del tutto; infatti quando le sfumature degli scenari non si contano per la quantità di colori e i rendering fanno bella mostra di sé ogni due per tre, ci si rende conto delle capacità della macchina che si ha davanti, che comunque fa una buona figura anche per quanto riguarda la musica, con musiche d'atmosfera che variano di livello in livello..

Non si tratta di certo del gioco del secolo, ma di uno shoot 'em up fatto come si deve, tanto casino, un sacco di fuoco, colori, esplosioni e divertimento (consigliato agli intellettuali... NdAlex).

Hype



PSX	
GRAFICA + scene ed animazioni spettacolari	90
SONORO + colonne sonore per ogni livello	89
GIOCABILITÀ + un sacco di armi e tanti nemici - poca libertà di gioco	82
LONGEVITÀ + sottolivelli numerosi - mostri finali facili da distruggere	80
PSYGNOSIS	84

STREET FIGHTER THE MOVIE

76
Playstation

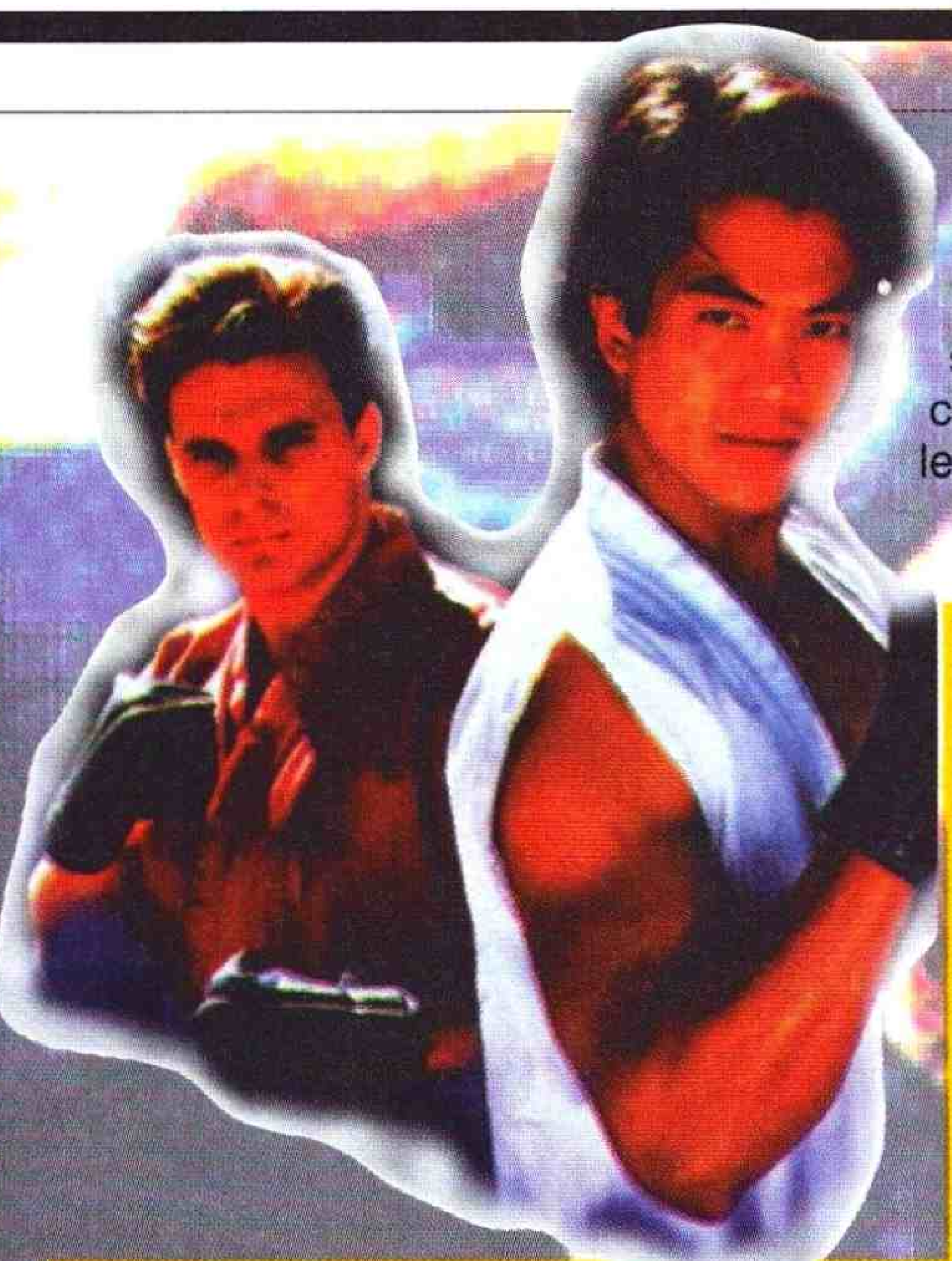
79
Saturn

GIOCATORI:	1-2
LIVELLI:	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:	8

Supponiamo che, in genere, dai buoni film si traggano dei tie-in appena passabili... Ma allora che cosa può saltar fuori da una pellicola come "Street Fighter"? Se vale anche il contrario un gioco stupendo, potrebbe pensare qualcuno...

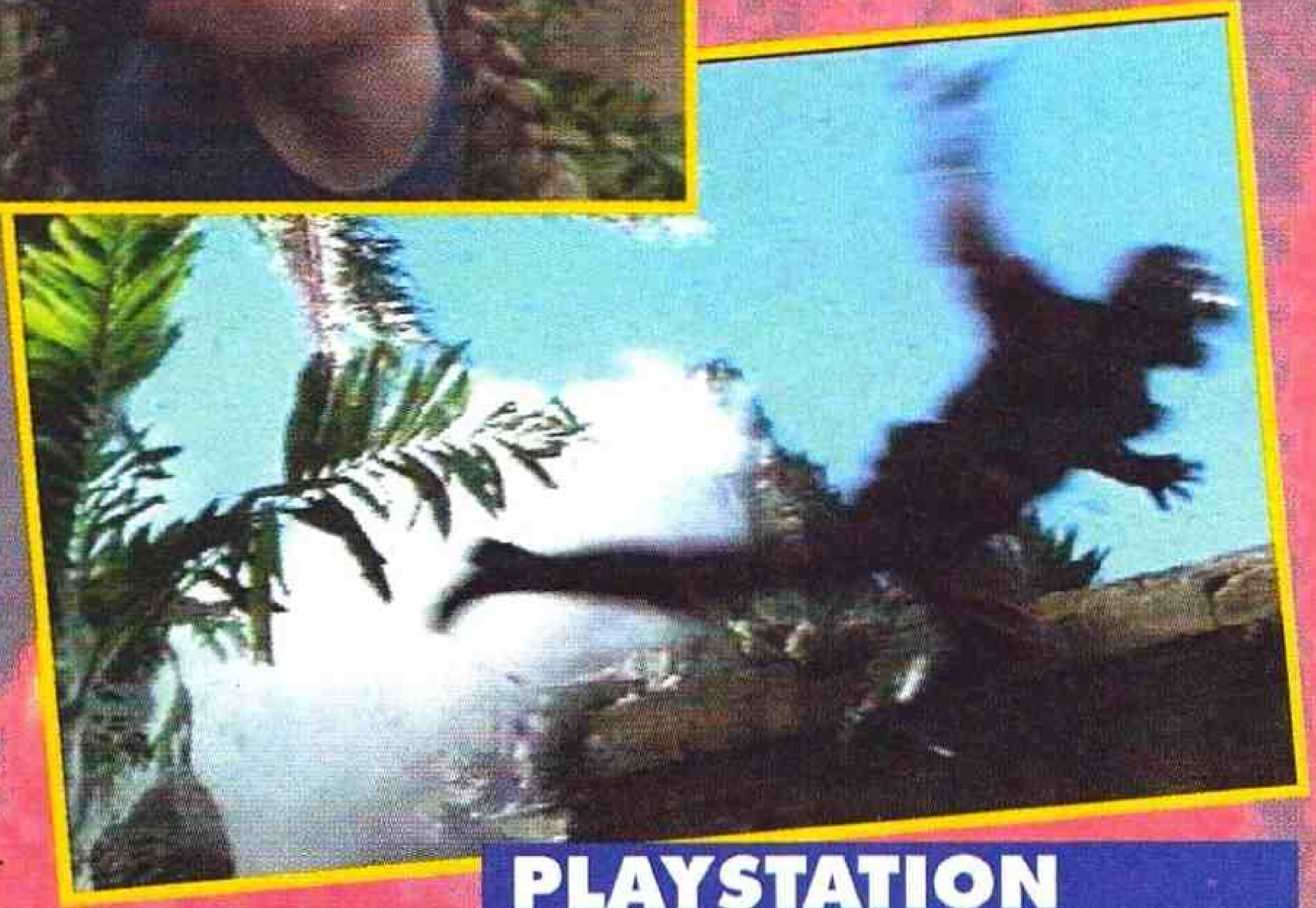
Qualcuno che, manco a dirlo, prenderebbe un ■ ■ ■ abbaglio. EH già, perché non bastava sfruttare il successo del videogioco più popolare del mondo per farne un prodotto cinematografico di serie C2, bisognava anche affondare un mito come la sagá di Street Fighter, videoludicamente parlando. Sorvolando sul fatto che comunque i seguiti del primo titolo della serie già non si riescono più a contare (ed è in arrivo anche SF Alpha), questo "The Movie", pur sfruttando la grafica digitalizzata e introducendo l'ennesimo personaggio in più (Captain Sawada) non aggiunge certamente nulla di nuovo alle avventure di Ken, Ryu e Co., ma alimenta invece un terribile sospetto che da ormai diverso tempo si è fatto strada nella mente del sottoscritto: alla Capcom non sanno più che cavolo combinare, per

vendere qualche copia (CD o cartuccia che sia) in più del loro "figliol prodigo"! Nella fattispecie, Street Fighter The Movie si presenta col solito meccanismo che ormai anche il muro del più sperduto monastero tibetano conosce (lo scontro di un personaggio contro l'altro per due o tre round), ma con una piccola innovazione: oltre alla classica Street Battle potrete scegliere anche la Movie Battle, dove impersonando Guile-Van Damme incontrerete tutti gli altri avversari seguendo la sceneggiatura del film; nel tempo limite di cinquanta minuti dovrete arrivare allo scontro finale col generale Bison, prima che questi cominci a uccidere gli ostaggi che tiene prigionieri sulla sua isola, come ben saprà chi ha avuto l'onore di assistere allo splendido spettacolo cinematografico... Ah dimenticavo, in aggiunta alle precedenti opzioni c'è anche la Trial Battle, dove alla fine di un singolo incontro il lottatore usato riceverà una "pagella" con le valutazioni del suo comportamento combattivo, sia che vinca o meno. Orbene, detto questo non mi resta che passare al lato tecnico della recensione, partendo magari dalla grafica: tanto per cominciare, il gioco è presentato da una notevole introduzione (con sequenze tratte dal film) che su Playstation rasenta la nitidezza della pellicola originale e, una volta concluso riuscendo a vincere contro tutti gli avversari, da un videoclip musicale che anche su Saturn raggiunge livelli elevatissimi; purtroppo, per la serie "il rovescio della medaglia", tutto questo non fa però che accrescere il



divario fra il lato "esterno" del titolo e la vera e propria sostanza del gioco: le digitalizzazioni dei personaggi sono solamente discrete, e lo scarso numero dei frame di animazione per ogni lottatore certamente non migliora la situazione; in particolare, sul PS-X la cosa risulta decisamente accentuata e la scattosità dei combattenti non si può non ripercuotere sul controllo degli stessi, abbastanza faticoso... La situazione migliora per la console di casa Sega, che sembra unire una maggiore pulizia degli sprite (anche se la cosa non si nota poi più di tanto) a movimenti leggermente più fluidi, a tutto vantaggio della giocabilità che comunque non si può certo definire ottima. I fondali sono decisamente statici e non molto nitidi (con l'eccezione di quello di Bison nel modo Street Battle), sembra quasi che siano "incollati" su un unico piano alle spalle dei lottatori: hanno insomma davvero tutto da invidiare agli scenari delle precedenti versioni di SF. Le musiche non sono niente di eccezionale: passano inascoltate quelle che accompagnano gli incontri, mentre i pezzi che fanno da contorno ai full motion sono tratti dal film; gli effetti sonori non riescono a risollevare la situazione, specialmente le voci dei combattenti che rispecchiano in pieno la qualità delle loro immagini. Ed eccoci così giunti alle consuete considerazioni finali: lasciando pure perdere il discorso della commercialità fine a se stessa, che impregna questo titolo a partire dalla copertina (grafica digitalizzata dal celebre film, recita lo slogan sulla confezione), preferisco spostare l'attenzione sull'utilità di questo ennesimo seguito: mi si potrà obiettare che è stato aggiunto un personaggio, ma allora dov'è finito Dhalsim? Dalla versione Turbo sono poi spariti Fei Long e Thunder Hawk... So che non erano nel film, ma sono sempre due lottatori in meno! Se a tutto ciò si aggiunge poi la delusione della totale diversità di questo SFTM (un'altra sigla, aiuto!) dalla versione arcade... Non dico che quest'ultima sia un capolavoro, ma senz'altro meglio di quella su CD: e non credo che avvicinarsi un po' di più al gioco del bar sarebbe stata una gran fatica per delle console a 32 bit, specialmente dopo aver visto Super Street Fighter 2 Turbo convertito per il 3DO. In quanto ai personaggi digitalizzati, che sarebbero poi l'unico, vero elemento di innovazione del sequel in questione, non so proprio cosa dire: sarà pur vero che è un effettivo cambiamento per la storica tradizione dei personaggi di SF, ma io preferisco aspettare Street Fighter Alpha...

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo



PLAYSTATION	
GRAFICA + ottimi i full motion... - ... Per il resto proprio non ci siamo	80
SONORO + musiche decenti - gli effetti lasciano a desiderare	78
GIOCABILITÀ + per essere Street Fighter... - ... Fa fatica a dimostrarlo	72
LONGEVITÀ - è quasi noioso... - ... Anche giocando in due	69
CAPCOM:	76

SATURN	
GRAFICA - personaggi non eccelsi... + ... Ma non è da buttare	85
SONORO + musiche decenti - gli effetti lasciano a desiderare	78
GIOCABILITÀ + controllo nella norma - meglio le versioni classiche	80
LONGEVITÀ + quasi interessante... - ... Per i patiti del genere	74
CAPCOM:	79

THE NEXT LEVEL

IL NUOVO PUNTO VENDITA SU ROMA DOVE TROVERAI BEN DODICI POSTAZIONI SU CUI PROVARE I MIGLIORI TITOLI DEL MOMENTO.

SUPERNINTENDO

Super Nintendo Pal	
+ Street Fighter II	**Telefonare**
Super FX Converter	**L. 39.000**
Joipad Originale	**L. 29.000**
Super 4 Joipad	**L. 39.000**
Professional Joystick	**L. 50.000**
Cavo Scart	**L. 35.000**
Animaniacs	L. 79.900
Batman Forever	L. 159.000
Bonkers	L. 79.900
Castelvania	L. 69.900
Castelvania Dracula x	L. 120.000
Clayfighter II	L. 69.900
Crazy Chase	L. 90.000
Duffy Duck in Holliwood	L. 79.900
Demon's Crest	L. 70.000
Diddy's Kong Quest	L. 169.900
Doom	L. 150.000
Fifa 96	Telefonare
Great Circus Mistery	L. 89.500
Head On Soccer	L. 129.900
Judge Dredd	L. 149.900
Justice League	L. 149.900
Indiana Jones	L. 69.900
International S.Soccer II	L. 169.900
Killer Instinct	L. 160.000
Lion King	L. 109.900
Looney tunes Basketball	L. 144.500
Mech Warrior 3050	L. 144.500
Mortal Kombat III	L. 155.000
NHL 96	L. 145.000
Nosferatu	L. 150.000
Power Rangers Fighting	L. 145.000
Primal Rage	L. 149.900
Samurai Shodown	L. 99.900
Scooby Do	L. 145.000
Spiderman & Venom	L. 150.000
Super Street Fighter II	L. 125.000
Super Metroid	L. 79.900
Speedy Gonzales	L. 125.000
Street Racers	L. 89.900
Wild Guns	L. 145.000
Yoshi's Island	L. 149.000

GAMEBOY

Game Boy + Tetris@	**L.129.000**
Battery Pack	**L. 45.000**
Light Master	**L. 25.000**
Alimentatore	**L. 22.000**
Adams Family II	L. 39.000
Aladdin	L. 55.000
Asterix	L. 39.000
Bonk's adventure	L. 50.000
Bubble Bubble II	L. 39.000
Bugs Bunny II	L. 39.000
Castelvania	L. 39.000
Darkwin Duck	L. 39.000
Desert strike	L. 55.000
Donkey Kong land	L. 74.900
Ducktales II	L. 39.000
Earth Worm Jim	L. 64.900
Fifa Soccer	L. 64.000
Flinstones	L. 39.000
Judge Dredd	L. 75.000
Jungle Book	L. 39.000
Lion King	L. 69.000
Micro Machines	L. 39.000
Mortal Kombat II	L. 50.000
NBA Jam	L. 50.000
Pinball Dream	L. 39.000
Primal Rage	L. 70.000
Speedy Gonzales	L. 50.000
Street Fighter II	L. 66.000
Tom & Jerry II	L. 39.000
Turtles III	L.50.000
Wario Land	L.64.900

NEOGEO CD

Neo Geo CD+Joypad	
+Gioco	**L. 850.000**
Neo Geo CD+Joypad	
+10 Giochi	**L.1.250.000**
Aero Fighter II	L. 99.000
King Of Fighters 94	L. 99.000
Samuray Shodown II	L. 89.000
Street Hoop	L. 115.000
View Point	L. 115.000
Football Frenzy	L. 85.000
Baseball Star II	L. 85.000
Super Sidekiks II	L. 85.000
Fatal Fury Special	L. 85.000
Top Hunter	L. 99.000
Fatal Fury III	L. 125.000
Super Sidekiks III	L. 140.000

SATURN

Saturn Jap	
+Virtua Fighter Remix L. 999.000	
Saturn USA	
+Virtua Fighter	
+Demo	**L .1.064.000**
Saturn Universal	
Game Converter	**L. 79.900**
Joipad Originale	**L. 60.000**
SaturnSatallite II Joy	**L. 50.000**
Saturn Turbo JOY	**L. 55.500**
Cavo Scart	**L. 34.900**
Polunga Joypad	**L. 19.900**
Black Fire	L. 119.000
Bug!	L. 99.900
Clock Work Knight II	L. 120.000
Dark Legend	L. 129.500
Daytona USA	L. 124.000
NBA Jam Tourn Edit.	L. 119.000
NHL All Star Hockey	L. 144.500
Off World Extreme	L. 119.000
Rayman	L. 119.000
Shinoby X	L. 120.000
Street Fighter the movie	L. 119.000
Virtua Racing	L. 129.000
World Wide Soccer	L. 109.000

ANTEPRIME DA TUTTO IL MONDO

SI ACCETANO LE MAGGIORI CARTE DI CREDITO

ASSISTENZA TECNICA IN SEDE

CD-ROM PER MAC E PC

VENDITA PER CORRISPONDENZA E VIA INTERNET

3DO

3DO Panasonic FZ 10	
+Gex	**L. 750.000**
Ball Z	L. 80.000
Gex	L. 80.000
Ice Breaker	L. 50.000
Sup.Street Fight II	L. 80.000
Strahl	L. 80.000
Syndicate	L. 80.000
Theme Park	L. 80.000

GAME GEAR

Game Gear+4 Giochi	**L.250.000**
Battery Pack	**L. 59.000**
Wide Master	**L. 19.500**
Alimentatore	**L. 22.000**
Desert Strike	L. 70.000
Dynamite Headdy	L. 60.000
Earthworm Jim	L. 80.000
Fatal Fury Special	L. 80.000
Indiana Jones	L. 54.900
Mickey Mouse II	L. 60.000
Mickey Mouse III	L. 60.000
NBA Jam Tournament	L. 70.000
Primal Rage	L. 84.500
Ristar	L. 75.000
Sonic Drift II	L. 80.000
Sonic Triple Trouble	L. 60.000
Striker	L. 80.000

MEGADRIVE

Sega Megadrive Pal	
+"Play It Louder"	**L.230.000**
Nitro Adaptor	**L. 39.000**
Joipad Originale	**L. 29.000**
Fighter II Joipad	**L. 39.000**
Fighter I Prof.Joystick	**L. 50.000**
Cavo Scart	**L. 29.000**
Asterix Power of Gods	L. 115.000
Batman Forever	L. 135.000
Batman and Robin	L. 120.000
Bonker's	L. 89.900
Desert Demolition	L. 99.900
Duffy Duck i Holliwood	L. 115.000
Dynamite Headdy	L. 79.000
Fifa Soccer 95	L. 89.000
Fifa soccer 96	Chiamare
Great Circus Mistery	L. 90.000
Light Crusader	Chiamare
Mortal Kombat III	L. 120.000
NBA Live 95	L. 119.500
NBA Tournament Edit.	L. 99.000
NHL 96	L. 136.000
Primal Rage	L. 134.500
Ristar	L. 106.000
Samuray Shodown	L. 80.000
Scooby Do	L. 125.500
Speedy Gonzales	L. 115.000
Spiderman & Venom	L. 135.000
Street Racer	L. 109.000
The Incredible Hulk	L. 59.000
Vector Man	L. 120.000
View Point	L. 89.900
Winter Olimpics	L. 59.000
X-Men II	L. 119.900

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation Italia		Kileak the blood	L.110.000
+Joypad+Scart+Gioco	**L.750.000**	Lone Soldier	L.115.000
Joypad Originale	**L. 69.000**	Mortal Kombat III	L.129.000
Memory Card	**L. 54.900**	Philosoma	L.110.000
Link Cable	**L. 54.900**	Rapid Reload	L.110.000
Prolunga Joypad	**L. 29.000**	Rayman	L.125.000
Air Combat	L. 110.000	Ridge Racer	L.120.000
Cyber Sleed	L. 110.000	Tekken	L.129.000
Destruction Derby	L. 120.000	To-shi-den	L.110.000
Extreme Sport	L. 110.000	Twisted Metal	L.110.000
Jumping Flash	L. 110.000	War Hawk	L.110.000

THE NEXT LEVEL S.R.L.
VIA GADAMES 20/B - 00199 - ROMA
TEL:06-8603737 R.A. - FAX:8602868
E-MAIL:TNL@MCLINK.IT
INTERNET:http://www.mclink.it/com/greg/tnl.htm

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. INCLUSA

Loghi ed immagini utilizzate appartengono ai leggittimi proprietari.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

DA GAME START
OGGI PUOI COMPERARE
LA TUA CONSOLE
PREFERITA A RATE !!!

GAME START

SONY PLAYSTATION CENTER

CENTRO MAGIC The Gathering

disponibili :
LEGGENDE
DARK
FALLEN EMPIRE
ICE AGE
CHRONICLES
in uscita
HOMELANDS
RINASCIMENTO

disponibili
su richiesta
tutte le carte
UNPRINTED
ARABIAN NIGHT

si organizzano tornei

GIOCHI 3DO
A SOLE £.49.000 !!!
ALONE IN THE DARK
BATTLE CHESS
FIFA SOCCER
GEX
J-LEAGUE V.SOCCER
MAD DOG 2
OVER DRIVIN'
SAMURAI SHODOWN
ROAD RASH
RETURN FIRE
DRAGON'S LAIR 2
SUPER STREET F.X
WING COMMANDER 3
SPACE PIRATES

PLAYSTATION UNIVERSALE USA - JAP - PAL £.699,000

PLAYSTATION

WIPE OUT £.119,000
DESTRUCTION DERBY £.119,000
MORTAL KOMBAT 3 £.129,000
RAYMAN £.119,000
GOAL STORM TEL.
SPOT GOES TO HOLLIWOOD TEL.
NBA JAM T.E. £.99,000
STREET FIGHTER MOVIE £.99,000
THE 11TH HOUR TEL.
DARKSTALKER TEL.
KRAZY IVAN TEL.

Consoles

playstation pal £.749.000
neo geo cd + 5 giochi £.969.000
neo geo cd + 10 giochi £.1.150.000
panasonic 3DO FZ10 + gioco £.749.000
snes pal + s.mario all stars £.239.000
megadrive2 +6 games £.249.000
gameboy + tetris £.124.000
saturn jap + virtua fighter £.849.000
converter per saturn £.74,000
saturn pal + virtua fighter £.1,099,000
virtual boy + gioco £.399,000

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT 3 £.119,00
NBA LIVE 96 £. 139,000
COMIX ZONE TEL.
LIGHT CRUSADER £.129,000
FIFA SOCCER 96 £.139,000
WATERWORLD TEL.
TOTALL FOOTBALL £.109,000

SUPER NINTENDO

YOSHI 'S ISLAND £.149.000
CHRONO TRIGGER £.159.000
KILLER INSTINCT £.149.000
MORTAL KOMBAT 3 £.139,000

SATURN

MORTAL KOMBAT 3 TEL.
STREET FIGHTER MOVIE £.99,000
NBA JAM T.E. £.99,000
D'S DINNING TABLE TEL.
PRIMAL RAGE TEL.

TITOLI GAME BOY IN OFFERTA DA £.39,000

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

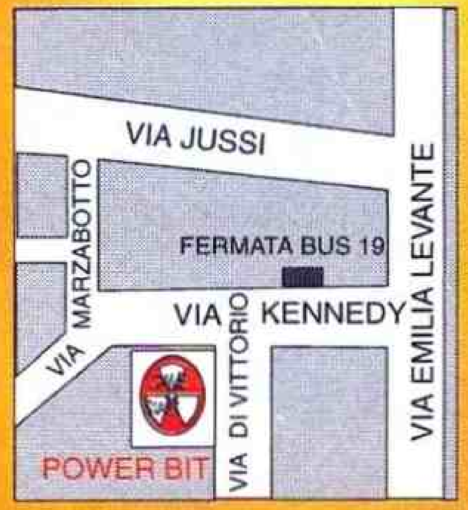
Servizio vendita all'ingrosso per rivenditori

GIOCHI PER PC CD-ROM !!!

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

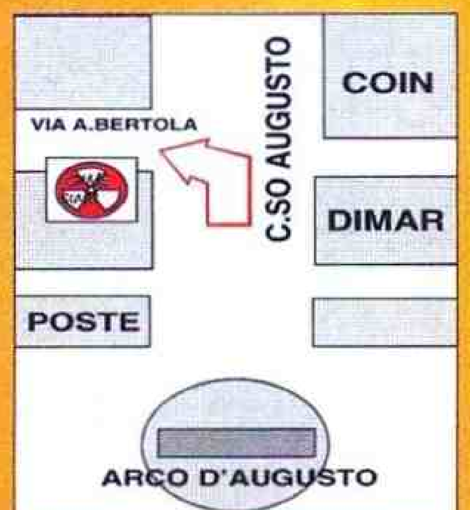
POWER BIT

PUNTO MAX



S.LAZZARO - VIA G.DI VITTORIO 8
TEL. 051/462320

BOLGNA - VIA SABOTINO 8/A
TEL. 051/6149620



RIMINI - VIA BERTOLA 6
TEL. 0541/22045

TRIESTE - VIA GIULIA 7

PARMA - VIA PACIAUDI 2/E
TEL. 0521/200147

Via Bertola N°.6 Rimini Tel. & Fax. 0541 / 22045 (adiacente al C.so D'Augusto)

in edicola a novembre
il fumetto Demon Hunter
BELLAFANTE DESIGN STUDIO - MILANO
VUOI DIRE CHE TI HANNO... CONSEGNATO LA TESTA?
COSA?!
ORA NON TI POSSO SPIEGARE... DEVO VEDERTI, MICHAEL, SUBITO!
CHE DIAVOLO SUCCEDE?!
SARAH...
ANDIAMO, PICCOLA SARAH, NON E' BENE FARE TARDI LA SERA.
O MAMMA SANTISSIMA...
DEMON HUNTER
LA BELLEZZA DEL DIAVOLO
L. 2700
RACCOLTA N.7
DEMON HUNTER
CIAK SI MUORE
MANHATTAN PSYCHO
L. 3500
n° 30 "La bellezza del diavolo"
Trovate ancora la raccolta n° 7
"Ciak si muore" + "Manhattan psycho"
XENIA EDIZIONI

NEO GEO CD PLAY ST
ATION MEGA 32 JAGU
AR 3DO SUPER NINTE
NDO SATURN NEO GE
O CD PLAY STATION M
EGA 32 JAGUAR 3DO S
UPER NINTENDO SATU
RN NEO GEO CD PLAY
STATION MEGA 32 JAG
UAR 3DO SUPER NIN
TENDO SATURN NEO G
EO CD PLAY STATION M
EGA 32 JAGU
UPER NINTE
RN NEO G
STATION

Per la tua corrispondenza

MORGANA
VIA DALMAZIA, 424
Tel. (0573) 903277
Fax (0573) 903955

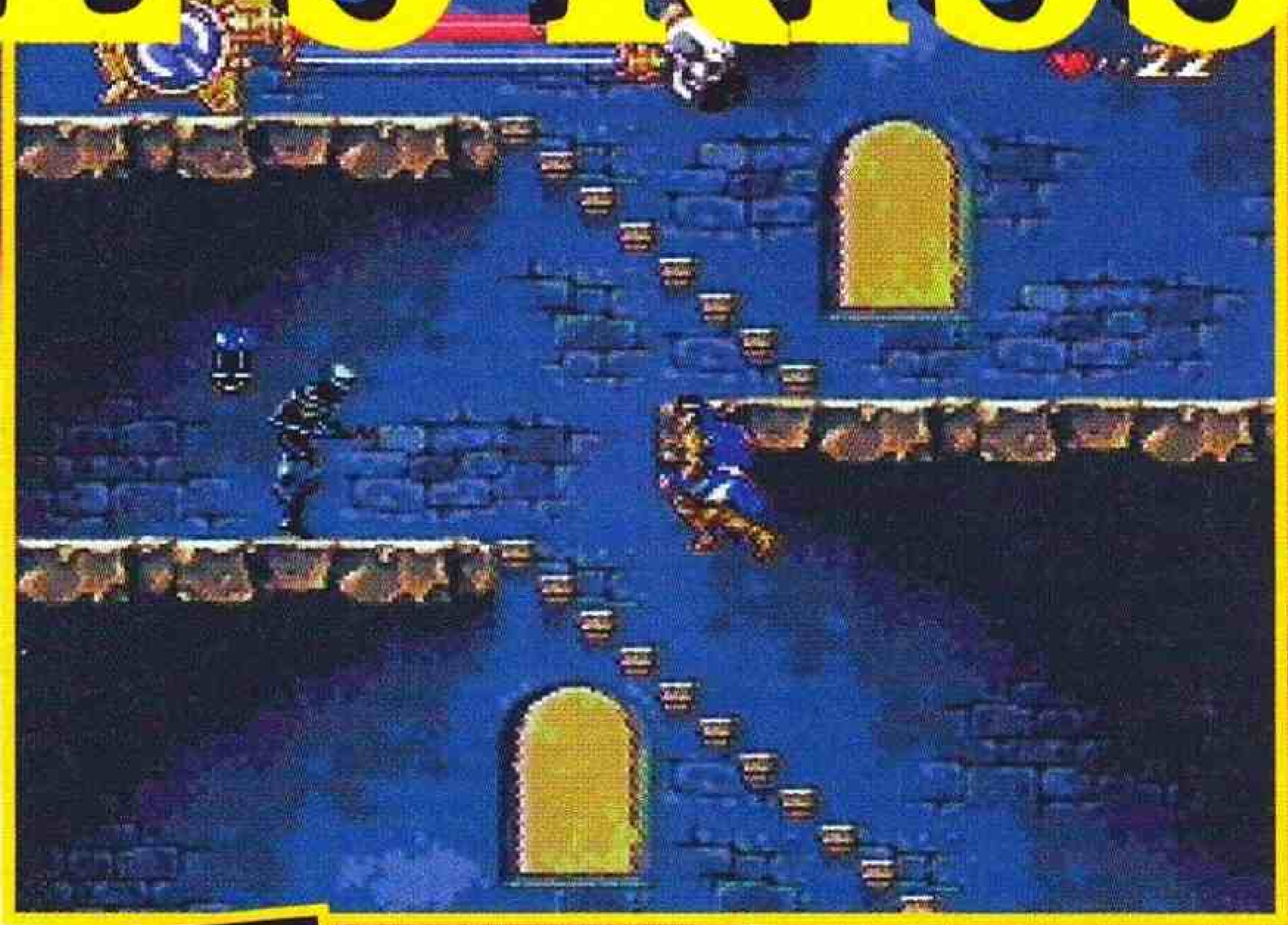
VAMPIRE'S KISS

70

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Questa è la triste storia di un giovane ammazza-vampiri che muore di fame...

Simon Belmont era l'ammazzavampiri che aveva sconfitto il grande conte Dracula qualche centinaio d'anni addietro (nell'ultimo capitolo di Castlevania). Inebriato da quel successo, Simon aprì un'agenzia d'ammazza-vampiri su commissione. Nei primi anni di vita dell'agenzia il lavoro era abbondante, a causa degli scagnozzi di Dracula ancora in giro. Questo garantiva al titolare una buona rendita e il rispetto di tutti i conoscenti.
Andando avanti con le generazioni, però, ci si rese conto che il lavoro iniziava a scarseggiare e più di un discendente cambiò professione: ma la tradizione voleva che uno dei membri della famiglia continuasse il lavoro di ammazza-vampiri. Fu così che Richter Belmont, ultimo successore di Simon come titolare dell'azienda, si ritrovò a 19 anni senza aver ancora visto neanche l'ombra di un vampiro, e nemmeno quella di un quattrino. E sì che i prezzi erano convenienti. Data la scarsità di materia prima, infatti, Richter offriva la disinfestazione completa di un intero castello da vampiri, ghoul, zombie, non morti vari, topi, zecche e tafani per una cena alla buona in casa del committente.



La derattizzazione offriva, ormai, l'unico mezzo per sbarcare il lunario.
Ma un giorno (se bello o brutto dipende dai punti di vista) il conte Dracula si risvegliò. Le urla ripresero a echeggiare nella notte e Richter dipinse una nuova lista dei prezzi contando di rifarsi di tanti anni di miseria.
Il primo cliente non si fece, infatti, attendere. Era un signore calvo, basso e di mezz'età che gli ricordava qualcuno.
"Hanno rapito le mie due bambine!" - Esordì appena entrato. "Manteniamo la calma: dove è accaduto?" - chiese il novello eroe, e seguì una ricostruzione accurata dei fatti a opera del vecchietto che continuava a dare a Richter quella sensazione di deja-vu che iniziò a dargli fastidio.
"Bene," - disse Richter - "le tariffe per il recupero di una donzella rapita da un vampiro sono piuttosto alte, ma essendo in due potremmo applicare uno sconto per comitive..."
"Ma come!" - L'interruppe il cliente - "Vuoi che ti paghi perché recuperi la tua ragazza e la sua sorellina?"
Ecco cosa sfuggiva a Richter. Quel vecchietto canuto era il padre di Annette, la sua fidanzata. Solo che fino al giorno prima i capelli li aveva...
"Già" - risponde il vecchietto - "mi sono caduti dopo aver aperto la porta al conte Dracula, ammantato di nero come era l'avevo scambiato per un agente delle tasse."
E così Richter si avviò mestamente verso il castello pensando alla sorte beffarda che aveva fatto in modo che la sua prima caccia al vampiro non gli portasse neanche un quattrino in tasca.
"Magari servirà a farmi pubblicità." - Fu l'ultimo pensiero prima

MA

Oh, bella. Sono sempre stato un fan della mitica serie di Castlevania, ma questo ennesimo episodio (probabile conversione da PC Engine, non saprei, di videogiochi ne capisco poco) ha perso un po' lo smalto comune a tutti i suoi predecessori. L'azione è un po' schematica e frustrante e alcune parti della grafica lasciano parecchio a desiderare, comunque sia non è un disastro: tanto per cominciare, la scatola ha un bel colore, e poi la cartuccia è molto robusta - un ottimo oggetto da lancio. Scherzi a parte, Vampire's Kiss (o Castlevania X, come vi pare) è un platform un po' difficile, graficamente discreto (con alcune cadute di tono dovute principalmente alla sua origine PC-Enginesca, non me ne vogliano i possessori di codesta console) e generalmente passabile - ho visto titoli più blasonati fare figure peggiori.

I PERSONAGGI

RICHTER BELMONT

L'eroe della situazione. Ha a disposizione una frusta con la quale distribuisce pace eterna ai non-morti e un gran numero di armi supplementari tra le quali le due più utili sono, senza ombra di dubbio, il crocefisso (che torna indietro a mo' di boomerang) e l'orologio (che rallenta lo scorrere del tempo per i vostri avversari).

ANNETTE

Questo gioco non vincerà mai l'oscar per la storia più originale (a prescindere dalla mia colorita versione): Annette è la fidanzata di Richter rapita da Dracula per vendicarsi dei torti subiti da Simon Belmont (l'antenato di Richter).

MARIA

E' la sorella minore di Annette. Anche lei senza cognome, è stata rapita da Dracula per 'buona misura' dal momento che era presente al momento del rapimento della sorella. E' nascosta da qualche parte nel castello e sta a voi trovarla.

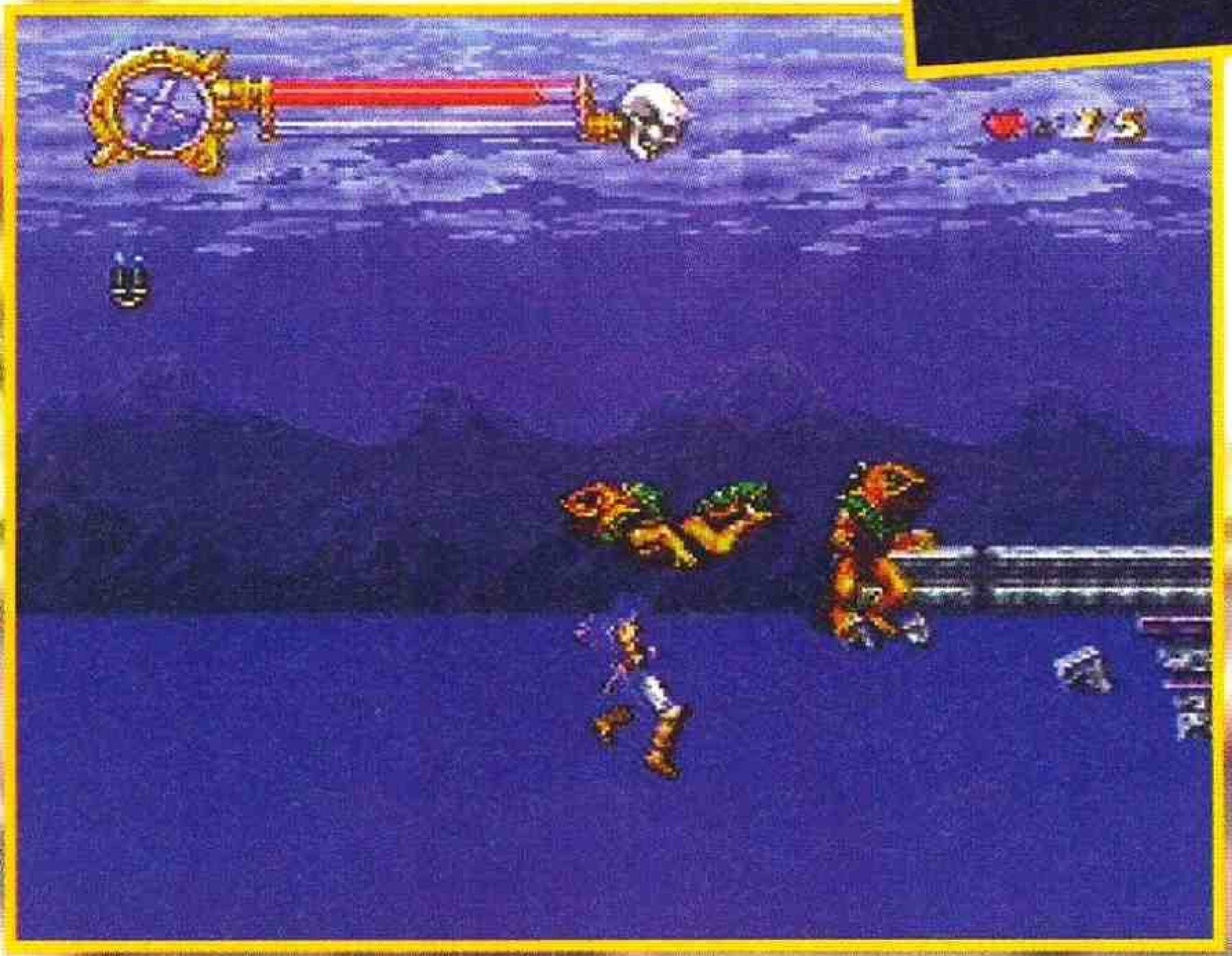
DRACULA

Il cattivo della storia (non mi pare di averlo mai trovato in un ruolo diverso). Si pensa che all'epoca di questa avventura abbia 800 anni e nella sua infinita grazia e buon gusto (eredità di un passato da aristocratico) ha allestito sette livelli di sofferenze per il caro Richter.

d'estrarre la frusta.
...
Vampire Kiss è palesemente, al di là del fatto che sia scritto sulla scatola, un seguito dei vari Castlevania. L'azione di gioco che sta alla base è pressoché identica. Richter, infatti, si trova a dover passeggiare lungo lugubri scenari pieni di piattaforme, frustando non-morti di ogni risma e collezionando una versione riveduta e corretta delle armi supplementari che avevamo già visto nei passati capitoli.
E' anche vero che i passati capitoli erano dei gran bei giochi, ma in questo Vampire Kiss non è riuscito a eguagliare i predecessori.

L'azione di gioco è infatti piuttosto macchinosa: Richter si muove abbastanza rigidamente e anche i nemici non sono eccessivamente sciolti; le animazioni scarseggiano infatti di frame, e la scelta dei colori per personaggi e scenari è abbastanza inusuale, rendendo la definizione grafica alquanto approssimativa.
Per quanto riguarda la giocabilità, Vampire's Kiss risulta un titolo decisamente molto difficile; questa cosa è mitigata dalla possibilità di continuare indefinitamente utilizzando le password, ma rimane comunque abbastanza frustrante, specialmente all'inizio. Al contrario gli avversari di fine livello risultano a mio avviso abbastanza facili da eliminare grazie a dei pattern di attacco facilmente individuabili, ma del resto questa obiezione si può sollevare bene o male per quasi la totalità dei platform di questo tipo (vedi il buon vecchio Ghosts 'n' Goblins...).
Il fascino dei vecchi Castlevania lo si intravede in alcune sezioni di gioco (che risultano comunque divertenti), ma devo ammettere che mi aspettavo di più.
Lodevole il manuale a colori, stampato in Giappone e con una sezione dedicata all'italiano ben fatta.
Vampire's Kiss non è secondo me all'altezza dei predecessori ed è palesemente indirizzato ai più capaci tra i videosmanettatori.

Giancarlo "JH" Calzetta



SUPER NINTENDO	
GRAFICA + Alcuni bei fondali - Ma confusa il più delle volte	70
SONORO + Orecchiabile... - ... Per i primi dieci minuti.	66
GIOCABILITÀ - Personaggio troppo goffo... - E avversari non troppo convinti.	70
LONGEVITÀ + Sette livelli non sarebbero pochi... - ... Se non ne avessi visti quattro in mezz'ora.	60
KONAMI	70

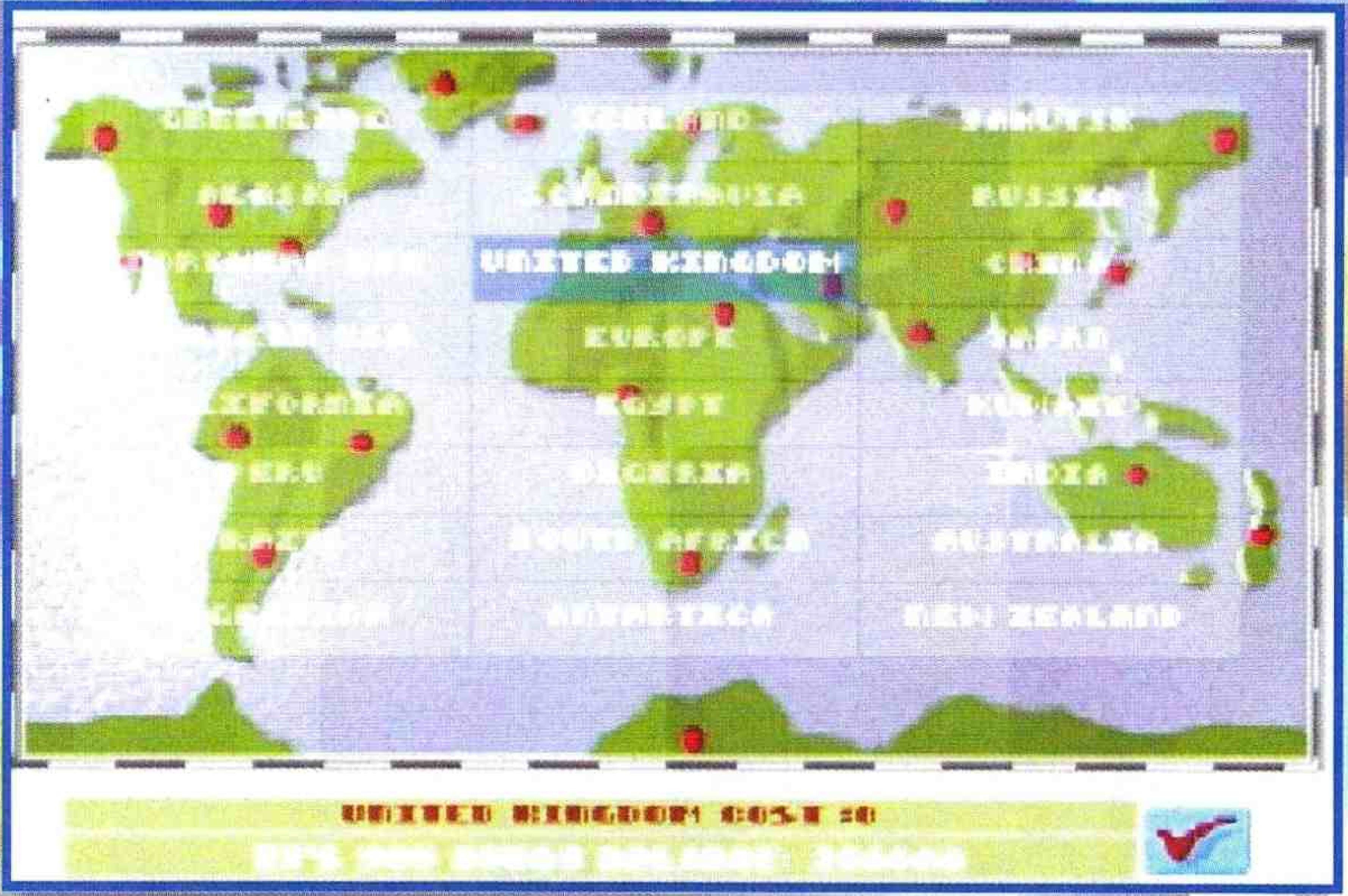
THEME PARK

85

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	-

L'idea è originale: un gioco dove dovete far divertire le altre persone, ma voi vi divertirete giocando a Theme Park

IMPORT



La Bullfrog è conosciuta, specie su computer, come una delle case di software più originali, ma avrete modo di verificarlo sempre più spesso, speriamo, su 32 bit nei prossimi mesi. Theme Park rappresenta però un'eccezione, per quanto riguarda l'originalità del concept: l'idea è infatti molto simile alla serie dei "Sim" della Maxis, una serie di giochi in cui dovete costruire e gestire una struttura, una città piuttosto che un grattacielo, un sistema biologico piuttosto che una fattoria.
Ormai la Maxis ha "simulato" veramente di tutto, e gli argomenti sembravano quasi esauriti, ma la Bullfrog ha trovato qualcosa di nuovo: i parchi di divertimento.
A una prima impressione la cosa potrebbe sembrare un po' riduttiva: gestire un parco di divertimenti è certo comparabile, in termini varietà e di complessità dei parametri da controllare, a una città. In Sim City 2000 - uno dei giochi più particolareggiati che abbia mai visto - la quantità di opzioni e particolari da controllare in città era veramente impressionante, tutti definiti con una cura maniacale.
Ma Theme Park ha un'impostazione un pochino diversa, un po' più "arcade" se vogliamo. I giochi della Maxis, è inutile negarlo, sono abbastanza pesantucci, richiedono un certo impegno e un'inclinazione per i giochi di questo tipo. La Bullfrog ha invece cercato di semplificare il genere, renderlo più immediato, diminuire al minimo i grafici e le statistiche e creare un gioco anche graficamente più appagante. Tutto il gioco alla fine, si gestisce con due soli menu a comparsa, ma il numero di comandi resta comunque un po' troppo alto per essere esaurientemente spiegato in una recensione.
All'inizio del gioco potete selezionare i livelli di difficoltà e di complessità. Tramite quest'ultimo potete semplificarvi di molto la vita, tagliando drasticamente il nu-

mero di parametri che controllate nel parco. Potete in questo modo rendere più intuitiva la gestione finanziaria e evitare di occuparvi personalmente della preparazione di bibite & affini.
Dopo aver scelto dove costruire il proprio parco (scegliere per modo di dire, visto che con i fondi di cui disponete inizialmente vi dovrete accontentare dell'Inghilterra) inizia il gioco vero e proprio.
Proprio come per tutte le simulazioni si comincia con la costruzione. Bisogna fare i viali, cominciare a piazzare le attrazioni (ognuna col proprio costo, grado di divertimento, resistenza), i negozi di gadget, le gelaterie, etc. Ci sarà poi il personale da assumere. Entro breve, quando le attrazioni cominceranno a dar segni di usura, sarà necessario l'omino tuttofare - il meccanico, per intenderci - in grado di ripararle. Potete anche ingaggiare animatori travestiti da pupazzoni di vario tipo per cercare di aumentare l'attrattività del parco.
Si arriva così alla gestione della vostra creatura. Per tenere d'occhio il parco, come dicevo, non sono necessari una quantità di complessi grafici; basta dargli un'occhiata per capire se ci sono code troppo lunghe, se qualche attrazione sta cadendo a pezzi o cosa desiderano i suoi visitatori: panini, bibite o un biglietto più economico. Il sistema è molto comodo e immediato.
Inoltre per ogni attrazione potete regolare la velocità, la capienza e la durata del giro, e tutto questo solo per iniziare: una volta raggiunta una certa esperienza e confidenza con il gioco potrete cominciare a controllare anche le opzioni più avanzate per rendere il vostro parco più divertente e proficiente possibile.

Per essere sinceri i giochi di questo tipo non mi sono mai piaciuti troppo. Esistono due modelli di giochi a mio parere: quelli costruttivi e quelli distruttivi, e Theme Park fa decisamente parte dei primi. Mi spiego: dopo una giornata in ufficio o a scuola trovo che, per rilassarsi, una bella battaglia a Twisted Metal sia molto meglio che non cercare di assecondare per tutto i capricci dei cittadini di Sim City o dei visitatori di Theme Park.
Ma questa è un'opinione del tutto personale: Theme Park è complessivamente un gioco di ottima qualità. Graficamente è simpatico, anche se un po' ripetitivo, la sequenza introduttiva tutta renderizzata è molto bella anche se non fluidissima e dà una certa soddisfazione, più di quanto ci si potrebbe aspettare, vedere crescere il parco sotto i propri occhi.
Si tratta insomma come per tutti i prodotti Bullfrog di un gioco curato nei minimi particolari e ottimamente bilanciato anche se sono dell'opinione che manchi un po' di mordente e sia indirizzato solamente a un pubblico più pacato e pensoso, raro a mio avviso tra i possessori di console, ma potrei sbagliarmi...

Stefano Giorgi

3DO

GRAFICA + Bella sequenza introduttiva + Divertenti le animazioni	90
SONORO - Ci si potrebbe aspettare di più - da un CD.	80
GIOCABILITÀ + Molto facile da gestire - Non appassiona più di tanto.	84
LONGEVITÀ + Il fascino della costruzione è quasi pari + a quello della distruzione.	89
BULLFROG	85

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO
ANCONA
Falconara Marittima
BITMANIA
Via N.BIXIO,67/69
FALCONARA M.ma

COMPUTER ONE AFFILIATO
AOSTA (St. Vincent)
BEST RECORDS
Via MARCONI, 13
ST.VINCENT (AO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
AOSTA
BEST RECORDS
Via DE TILLIER, 66
AOSTA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ASTI
COMPUTER 1°
C.so F.Cavallotti, 126
ASTI

COMPUTER ONE AFFILIATO
BARI (Locorotondo)
CONSOLE'S HOUSE
Via Alberobello, 51
LOCORONTONDO
(BA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
BOLOGNA (Budrio)
VIVIVIDEO Videoclub
Via Marconi, 5
BUDRIO
(BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
BOLOGNA (IMOLA)
VIRTUAL SHOP
Viale A. COSTA,8/A
IMOLA (BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
CAGLIARI
COMPUTER SHOP
Via ORISTANO, 12
CAGLIARI

COMPUTER ONE AFFILIATO
CALTANISSETTA
COMPUTER MANIA
Via N. Colajanni, 268
CALTANISSETTA

COMPUTER ONE AFFILIATO
CASERTA
NEW MEDIA
Via De Gasperi,42-44
CASERTA

COMPUTER ONE AFFILIATO
CONEGLIANO VENETO
TREVISO
TOP GAMES
Via Rosselli, 17
Conegliano Veneto TV

COMPUTER ONE AFFILIATO
CESENA (FORLI')
COMPUTERMANIA
Sobb.Comandini,60/B
CESENA (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
CUNEO
ROSSI COMPUTER
Via S.Grandis, 6
CUNEO

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE
(Borgo S.Lorenzo)
RONAR
Via D.P.Garibaldi,15
B.go S.Lorenzo
(FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE (Scandicci)
BELLANTI
L.go da Palestrina, 13
Scandicci (FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE
CART.ISOLOTTO
Via Torcicoda, 19
FIRENZE

COMPUTER ONE AFFILIATO
GENOVA
ECR ELETTRONICA
Via Archimede,155/r
GENOVA

COMPUTER ONE AFFILIATO
GENOVA (Lavagna)
MONDO GAMES
Corso Genova, 170
LAVAGNA (GE)

COMPUTER ONE AFFILIATO
LA SPEZIA
SOFTMANIA
P.za Caduti Libertà,25
LA SPEZIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
LIVORNO
COMPUTERLAND
Via del Pastore,14
LIVORNO

COMPUTER ONE AFFILIATO
LIVORNO (Piombino)
PUNTO TELEFONO
C.so ITALIA, 96
PIOMBINO (LI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
LUCCA (Viareggio)
GENIUS COMPUTER
Via M.Coppino, 113
Viareggio (LU)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MACERATA (Matelica)
REM VIDEOGIOCHI
Via Vitt.Emanuele, 71
MATELICA (MC)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MANTOVA
(Cerese di Virgilio)
WORLD MUSIC
Centro Comm.Virgilio
Cerese di Virgilio
(MN)

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE

IMBATTIBILI

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO
MESSINA
NUOVA DIMENSIONE
Viale S.Martino, 264
MESSINA

COMPUTER ONE AFFILIATO
MESSINA
NUOVA DIMENSIONE
Viale Reg. Elena, 143
MESSINA

COMPUTER ONE AFFILIATO
MILANO
VIDEOMATIK
Via FIAMMA, 36
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO
MILANO
VIDEOLAND
Via Pecchio,2
MM Loreto
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO
MILANO (LODI)
NUMBER ONE
Via Saragat, 4/E
LODI (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MODENA (CARPI)
L'ALEPH
Via C.MARX, 49/51
CARPI (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MODENA (Castelvetro)
LOLLIPOP
V.Resistenza, 5/B
Castelvetro (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MONZA (MI)
BIT 84
Via ITALIA, 4
MONZA (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
NAPOLI (Portici)
PC SHOP
Via LIBERTA',185-191
PORTICI (NA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
NUORO
MR.GADGET
C. Comm.Centro Città
Via Biscollai
NUORO

COMPUTER ONE AFFILIATO
ORVIETO (TR)
GIOCATTOLANDIA
Corso Cavour, 281
ORVIETO (TR)

COMPUTER ONE AFFILIATO
PALERMO
DR.ROM & MR.GAME
Via ARIOSTO, 3
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO
PALERMO
IL NANO VERDE
Via F.Bentivegna, 65
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO
PARMA
GAME'S HOUSE
Gall.Polidoro 5/A
V.Mazzini,
PARMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PERUGIA
BIG BANG
Via Marconi, 45
PERUGIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PERUGIA (Bastia Umbra)
CASA DEL GIOCATTOLO
Via Vietnam, 8
BASTIA UMBRA
PG

COMPUTER ONE AFFILIATO
PESCARA
UGLY KID 2
Via Masci, 16
PESCARA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PIACENZA
ELECTRONIC FUN
C.so Vitt. Emanuele
142 int. 7/A
PIACENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PISA (Pontedera)
ELECTRONIC DREAMS
Via DANTE, 77
PONTEDERA (PI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
PRATO
FREE TIME
Via Seminario, 12
PRATO

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA
ZUCCHERELLI
Via CAVOUR, 74
RAVENNA

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Faenza)
PC PROFESSIONAL
Via Caffarelli, 9
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Faenza)
ARGNANI MASSIMO
Piazza Libertà,5/A
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Lugo)
VIRTUAL GAME RGS
Corso Garibaldi, 18
LUGO (RA)

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE

IMBATTIBILI

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO
COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO
REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.le Monte S.Michele,6/E
REGGIO EMILIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
RIMINI (Forli')
COMPUTER HOUSE
Viale Tripoli, 193/D
RIMINI (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
FANTASY VIDEO
Via Prisciano, 68/A
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
FANTASY VIDEO 2
Via M.A. Bragadin, 9
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
FANTASY VIDEO 3
Via Prati Fiscali, 154
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
FANTASY VIDEO 4
Via Rotterdam,17-19-21
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
FANTASY VIDEO 6
Via Nallino, 12
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
GI.GI.WATCH
Viale Ippocrate, 25
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
GI.GI.WATCH
Via Napoleone III,93
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA EUR
MEGASTORE SRL
Via Chopin, 29/33
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
ODIS
P.zza Pontelungo, 3
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
ODIS
P.za dell'Alberone, 30
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA (Genzano)
F.LLI AGOSTINELLI
Corso Gramsci, 26
GENZANO DI ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
S.Pietro Cariano (Verona)
VIA COL VIDEO
Via Ingelheim, 28/B
S.Pietro in Cariano
(VR)

COMPUTER ONE AFFILIATO
SIRACUSA (Augusta)
MUSIC BOX
Via ROMA, 102
AUGUSTA
(SR)

COMPUTER ONE AFFILIATO
TARANTO
SUPER CONSOLEMANIA
Via CRISPI, 72/A
TARANTO

COMPUTER ONE AFFILIATO
TERNI
UGLY KID
Via Fratini, 52
TERNI

COMPUTER ONE AFFILIATO
TORINO
QUEEN COMPUTER
Corso Dante, 2
TORINO

COMPUTER ONE AFFILIATO
TRENTO
WORLD MUSIC
Via Brennero, 320
TOP CENTER
TRENTO

COMPUTER ONE AFFILIATO
VENEZIA (Mestre)
MASTERGAMES
V.Giordano Bruno, 33
MESTRE (VE)

COMPUTER ONE AFFILIATO
VERCELLI
MEGA-LO-MANIA
Via G.Ferraris, 90
VERCELLI

COMPUTER ONE AFFILIATO
VERONA
VIDEOFOLLIA
Corso Milano, 193
VERONA

COMPUTER ONE AFFILIATO
VICENZA
CHIODI
P.le De Gasperi, 10
VICENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO
VITERBO (Civitacastellana)
START GAME
Via M. MAsci, 8
Civitacastellana

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE IMBATTIBILI

COMIX ZONE

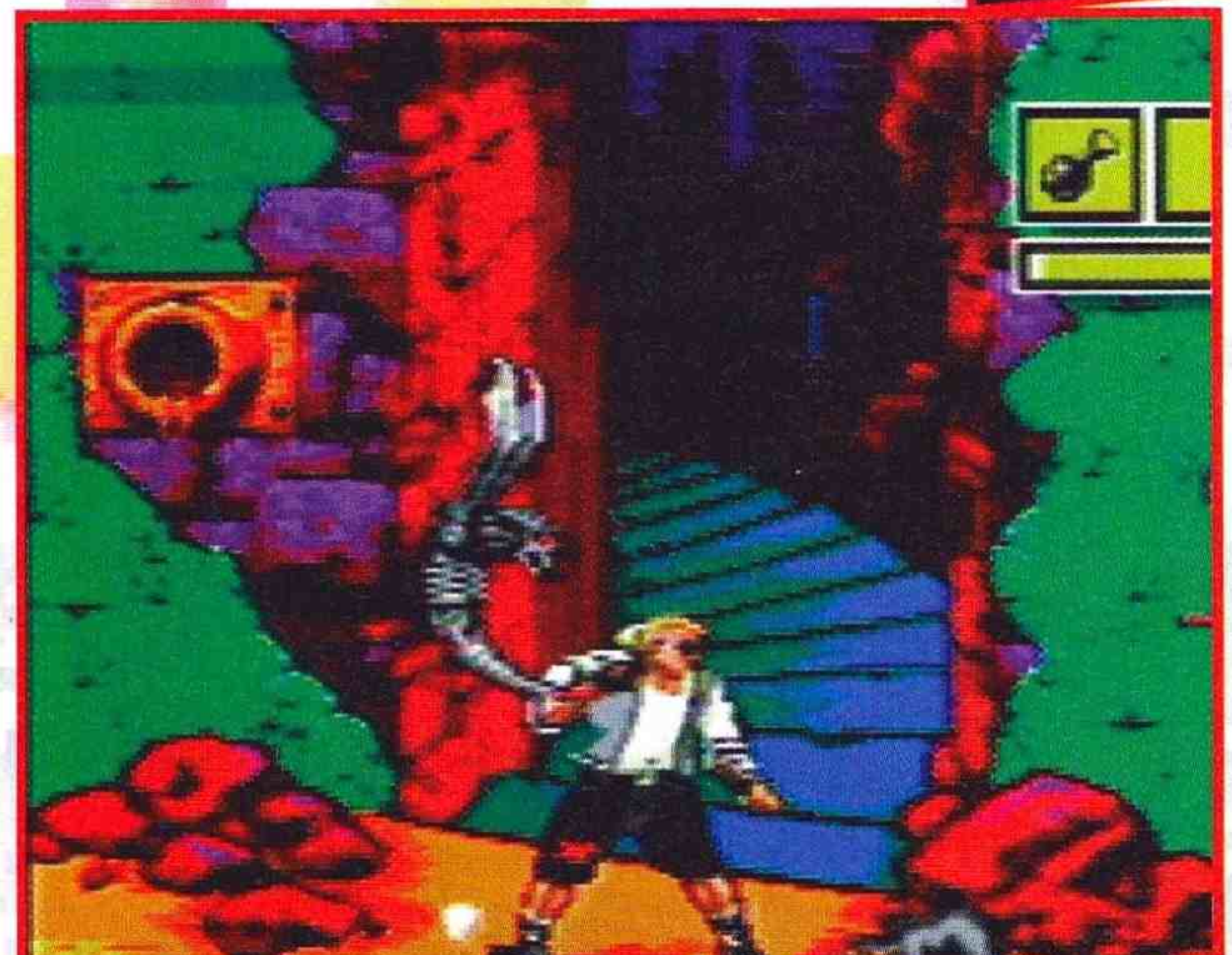
92

GIOCATORI	1
LIVELLI	3
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

C'è gente che passa la propria vita sperando di diventare un personaggio dei fumetti; e ci sono dei personaggi che passano la propria non-vita sperando di diventare reali...

Quale può essere il peggiore incubo per un disegnatore di fumetti? In realtà c'è solo da scegliere, anche perché i fumettisti sono persone dalla fantasia più che fervida (malata potrebbe essere la parola giusta), e i loro sogni sono ben peggiori degli incubi delle persone normali (figuriamoci i loro incubi cosa possono essere). Solitamente si tratta di allegre scenette a base di cammelli verdi, alieni gelatinosi e gorilla bibliotecai (o quello era uno scrittore...), ma un bel piatto di crauti e cipolle verso le due di notte può aiutare a stimolare ulteriormente la loro fantasia. Poi, la mattina, il tutto viene trascritto su carta e, a distanza di un mese o due, una folla di ragazzi si lancia in edicola a comprare il risultato di queste allucinazioni oniriche.

Comunque, l'incubo a cui ci si riferisce in questo caso è di natura totalmente diversa, e per la precisione uno di quelli che si fanno a occhi aperti. Per molti fumettisti, il destino peggiore potrebbe essere quello di finire in una delle loro storie, soprattutto quando si tratta di avvincenti avventure a base di alieni e mostri di ogni genere, con dosi extra-large di scazzottate. Certo, combattere per la giustizia e la libertà è una cosa molto bella quando si hanno dei super-poteri a disposizione, ma il problema potrebbe essere quello di finire nel mondo di un fumetto supereroistico senza possedere queste capacità. Naturalmente è proprio questo che succede al nostro protagonista di turno, tale Sketch, disegnatore e sceneggiatore di fumetti di professione (professione?), costantemente immerso nelle proprie tavole a tracciare storie di eroi, alieni e mostri vari ed eventuali, a base di cazzotti, calcioni e mega-poteri. Ma una notte, mentre il nostro sta completando alcune tavole, qualcosa di imprevisto e assurdo accade. La città è travolta da un violento temporale, e i lampi squarciano il buio mentre i tuoni rom-



pono il monotono silenzio. La stanza di Sketch è illuminata soltanto da una piccola lampada da tavolo, e la sua matita scorre veloce sul foglio. Improvvisamente un lampo si abbatte sull'edificio del nostro

amico, scuotendo il palazzo e gettando un'ondata di luce su tutti i suoi inquilini. E, passata la luce... dall'ombra si stacca la figura di Mortus, il più crudele, malvagio e perverso dei crudeli, malvagi e perversi mostri disegnati da Sketch. Già, lo stesso fulmine che ha colpito la casa ha anche dato vita al terribile Mortus, trasportandolo nella nostra dimensione. Fortunatamente, il fulmine non è stato sufficiente a dare vita in tutto e per tutto al mega-perfido, e per il momento non ha ancora la possibilità di agire liberamente. Per riuscire a divenire reale, Mortus deve prima riuscire a eliminare Sketch, e per riuscirci ha una sola possibilità: trasformare il proprio creatore in un fumetto, e quindi lasciare che siano le sue stesse creazioni a eliminarlo. Già, perché il povero disegnatore non avrebbe molte chance di sopravvivere all'interno di un mondo formato super-eroe, senza alcun potere su cui fare affidamento.

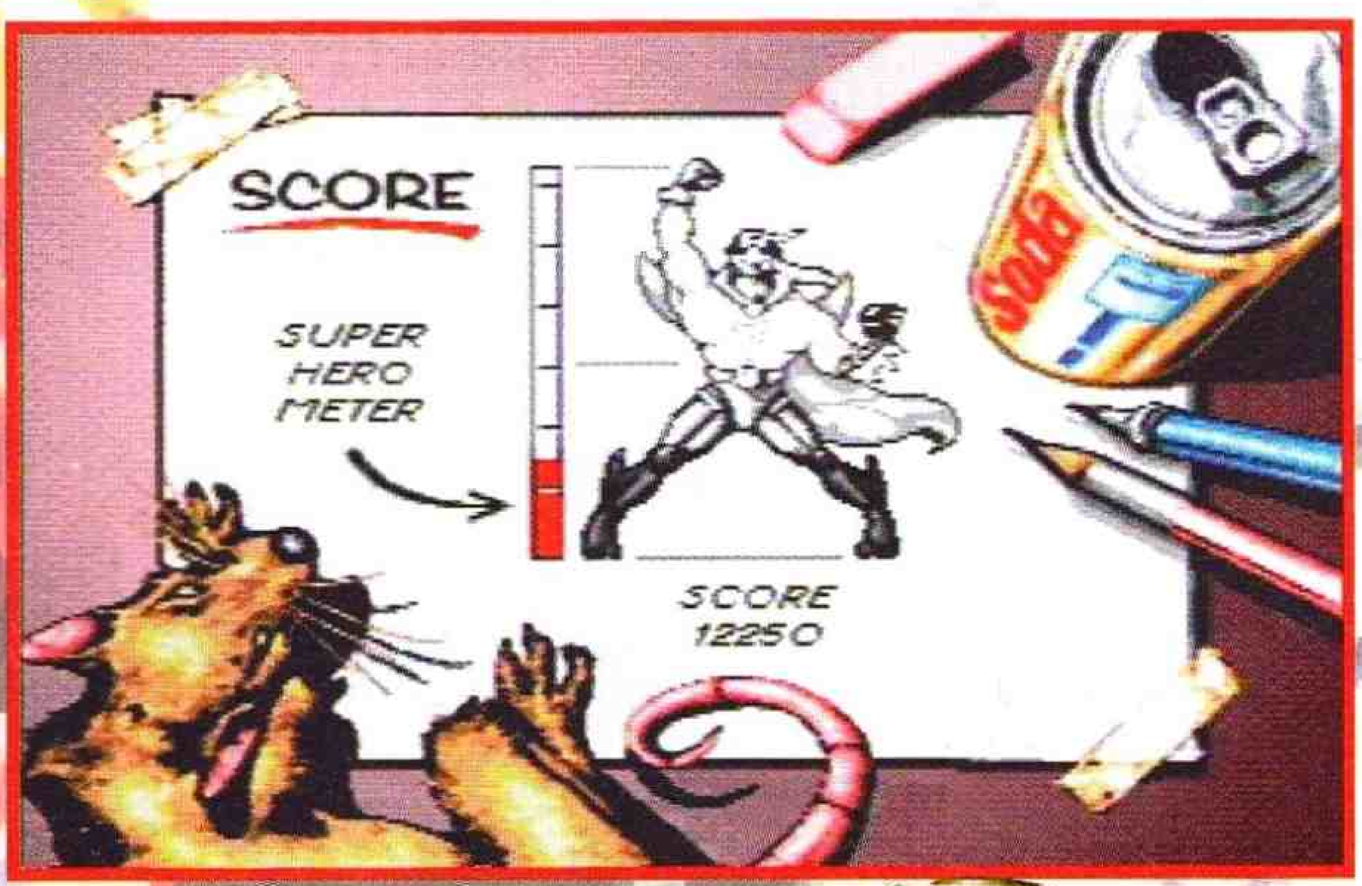
Eccoci così ad assistere a una scena incredibile, con il personaggio del fumetto che disegna le tavole e il suo creatore che cerca, affannosamente e disperatamente, di sopravvivere ai nemici che lo fronteggiano. Fortunatamente per tutti, Sketch (che, tra le altre cose, è uno dei pochi ostacoli che si frappongono tra Mortus e la conquista del mondo, insieme a tutto il resto della popolazione mondiale) non è affatto un imbranato, sedentario e incapace occhialuto; gli occhiali, per dire la verità, li porta, ma si tratta di occhiali da sole estremamente cool, perfettamente intonati con il resto del suo look da "picchiatore". Probabilmente, prima di iniziare a disegnare fumetti il nostro è stato un mega commando della più potente squadra militare del mondo, perfettamente capace di picchiare a mani nude, usare armi ed esplosivi, una vera e propria macchina di distruzione, insomma (un po' come Raffo... NdAlex). E quello che normalmente i super-eroi riescono a fare grazie ai loro super-poteri, Sketch rischia di portarlo a termine semplicemente a colpi di cazzotti dietro le orecchie.

Inizialmente, il nostro è leggermente stordito dalla vicenda, ma

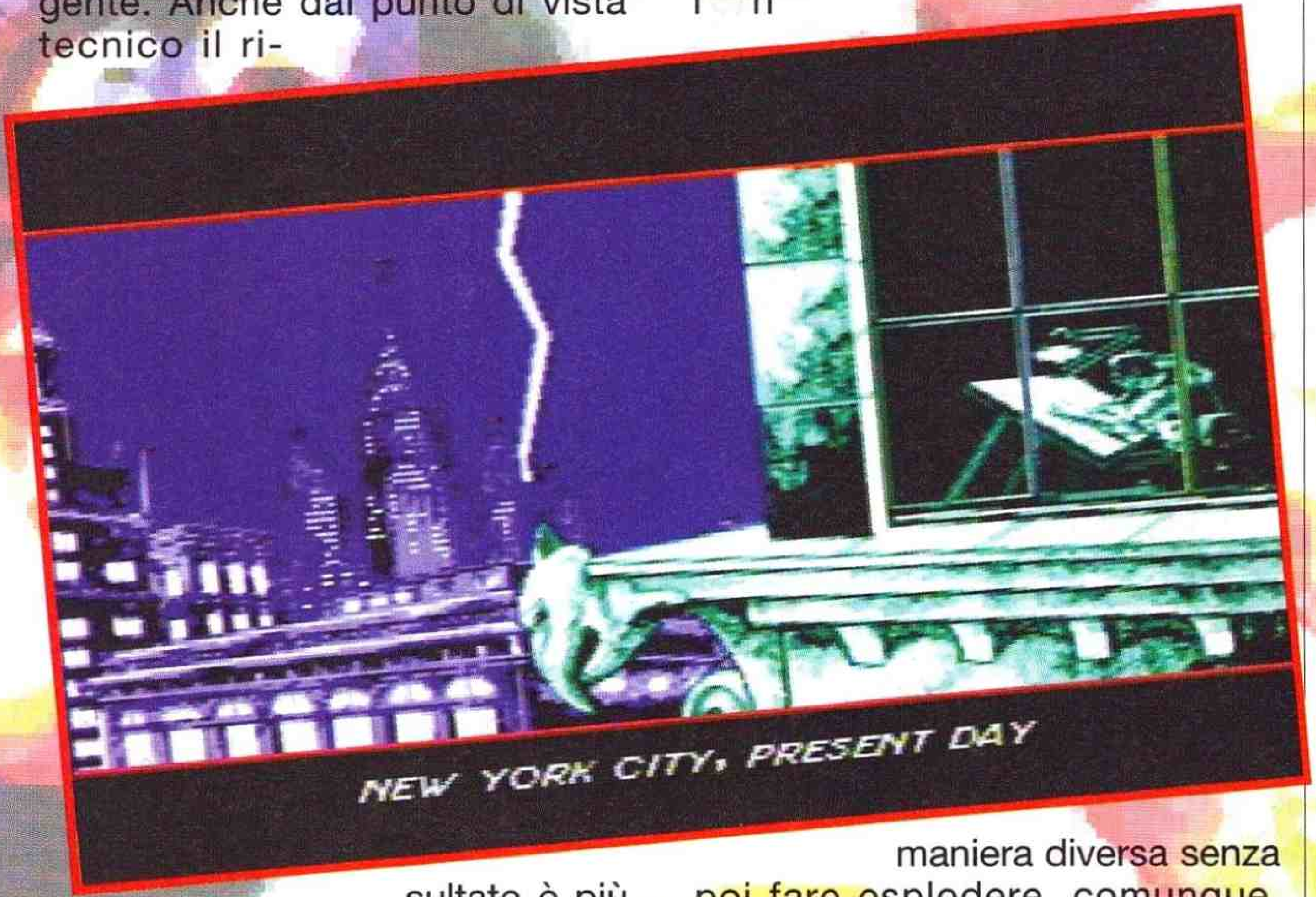
gli occorrono soltanto pochi secondi per impadronirsi completamente della situazione e per comprendere lo scopo della sua nuova vita: sopravvivere.

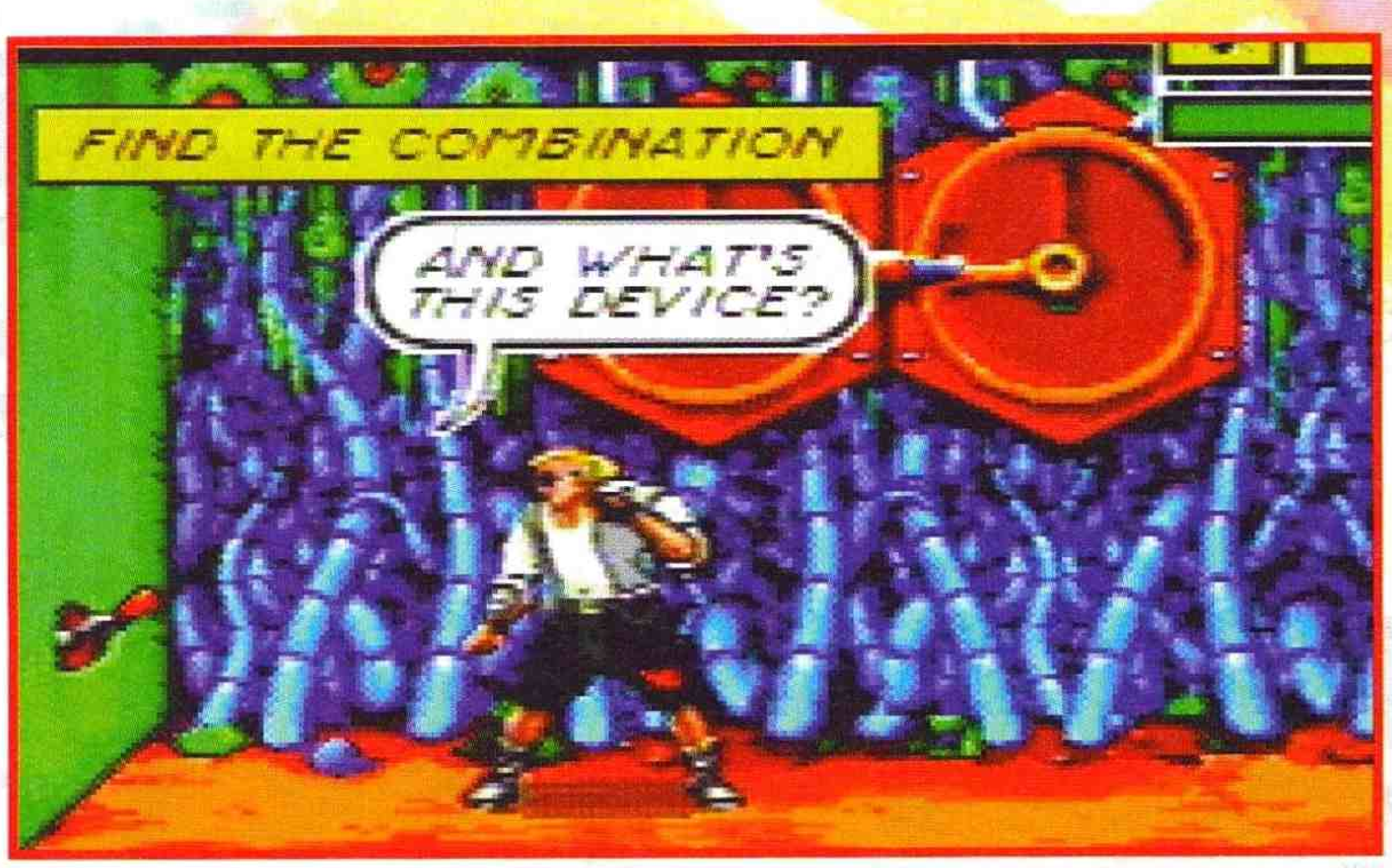
Fortunatamente, oltre a qualche gozziliardo di nemici, le tavole del fumetto contengono anche oggetti molto utili, a partire dal fidato amico di Sketch, un topo elettrico (?!?) abilissimo nella ricerca di bonus nascosti, con sovrabbondanza di armi e pozioni ristoratrici.

L'idea intorno alla quale ruota il gioco è quella di strutturare il tutto come se fosse un vero fumetto, con i singoli quadri rappresentati come singole vignette all'interno di un'avventura. Sketch, dopo avere completate



un quadro, è libero di spostarsi alla tavola successiva, e spesso gli viene anche fornita la possibilità di scegliere in quale direzione muoversi. La mano di Mortus appare ogni volta che un nemico entra in gioco, per disegnarlo, mentre i dialoghi, ovviamente, vengono condotti sotto forma di baloon, con tanto di voce fuori campo per fornire consigli e avvisi.
La paura più grande era che i programmatori potessero avere dedicato troppa attenzione all'aspetto fumettistico, dando vita a un gioco dalla struttura originale ma, in realtà, scarsamente giocabile. Invece, con grande sollievo, abbiamo constatato esattamente il contrario. Innanzitutto il protagonista ha a disposizione un numero di colpi davvero notevole per un arcade, con tanto di prese, colpi speciali e quanto si può chiedere in un normale beat 'em up. Inoltre l'azione è fluida, veloce, ricca di dettagli e piena di umorismo, tutti elementi che partecipano a rendere il gioco estremamente divertente e coinvolgente. Anche dal punto di vista tecnico il risultato è più che buono, con un dettaglio grafico di ottimo livello e musiche davvero d'eccezione.
Unico elemento negativo di un gioco altrimenti ottimo è la difficoltà. Innanzitutto il gioco ne prevede un unico livello, e questo significa che i neofiti dovranno sudare parecchio mentre i più abili potrebbero trovarlo troppo semplice; inoltre, non esiste la possibilità di salvare la partita o di continuare (si ha una sola vita a disposizione, con la possibilità di "continuare" solo se si riesce a superare un intero livello). Tenendo conto che può capitare di morire per motivi veramente futili, il risultato può essere estremamente fastidioso e frustrante. Ancora, il gioco risulta estremamente ottuso e cocciuto, poco aperto a soluzioni diverse da quelle immaginate dai programmatori; per fare un esempio, se in un livello è stato previsto che voi dobbiate fare scoppiare dell'esplosivo per eliminare un ostacolo, non potrete andare avanti se eliminerete l'ostacolo in maniera diversa senza poi fare esplodere, comunque, l'esplosivo.





Un gioco, dunque, ben fatto, originale, giocabile e divertente, con alcuni problemi che comunque non compromettono eccessivamente il risultato finale.

Andrea Fattori

MA **Molto bello, molto originale, molto divertente, molto vario, molto giocabile ma... Accidenti, che difficile! In Comix Zone gli avversari fanno di tutto per farvi "pentire di essere nati", come direbbe la Regina Aniba. Il Megadrive si prodiga eccessivamente per farvi un mazzo così dalla mattina alla sera, infierendo con casse che esplodono quando non dovrebbero, energumeni che vi pestano senza pietà, assenza totale di restart e continue e energia da raccogliere in quantità che ottimisticamente potremmo definire minime. Insomma, ho apprezzato le trovate, la grafica, le numerose animazioni, l'originalità... Però poi ho spento il Megadrive e ho sfondato il muro con la testa.**

MEGA DRIVE	
GRAFICA + ben fatta + simpatica	90
SONORO + ottima varietà + buona qualità	92
GIOCABILITÀ + molto originale + divertente	93
LONGEVITÀ + coinvolgente - talvolta frustrante	91
SEGA	92

EARTHWORM JIM 2

93
Mega Drive

95
Super Nintendo

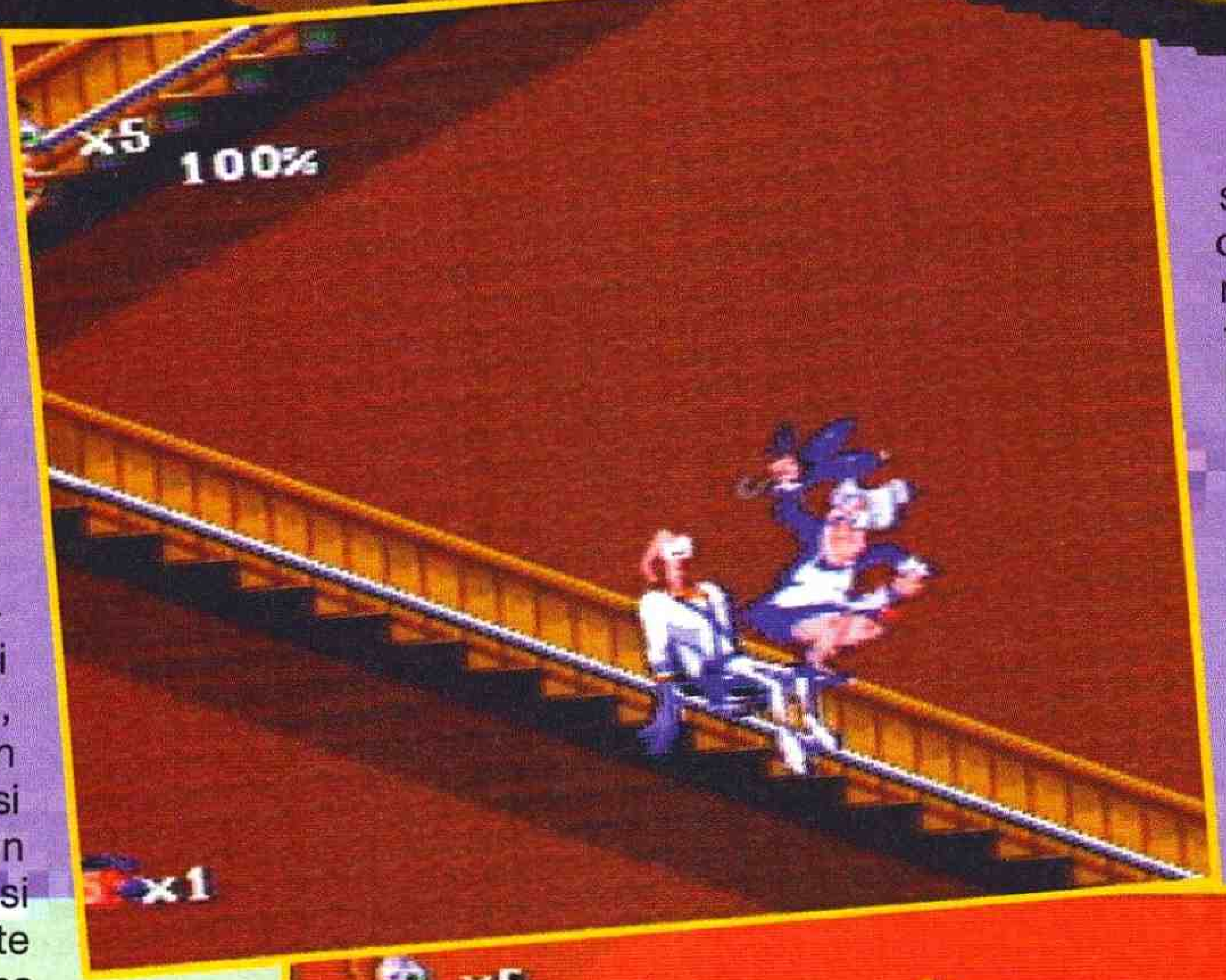
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Dal profondo dello spazio, il più grande degli eroi è tornato all'attacco: Jim il Lombrico è di nuovo in pista!!!

Cosa ci vuole per fare un bel gioco? Intendo un gioco veramente bello, uno di quelli che riescono ad accentrare l'attenzione di tutta la redazione e che ti tengono inchiodato al video per ore intere, mentre guardi disperatamente l'orologio pensando: "Ancora cinque minuti, solo cinque minuti, tanto farò in tempo comunque ad arrivare all'appuntamento" e, un'ora dopo: "Ancora cinque minuti, solo cinque minuti, tanto ormai sono troppo in ritardo per l'appuntamento...", il tutto dimenticando, ovviamente di mangiare, bere e, spesso, dormire. Non sono molti i titoli che si possono fregiare di un simile successo, anzi, si possono probabilmente contare sulle dita di una mano. Certo, molti giochi spettacolari arrivano, entrano nel mito e poi scompaiono, restando soltanto un ricordo spesso vago. Pochi eletti, invece, diventano veramente immortali, destinati a essere ricordati con nostalgia anche a distanza di anni, quando ormai sono divenuti assolutamente obsoleti.

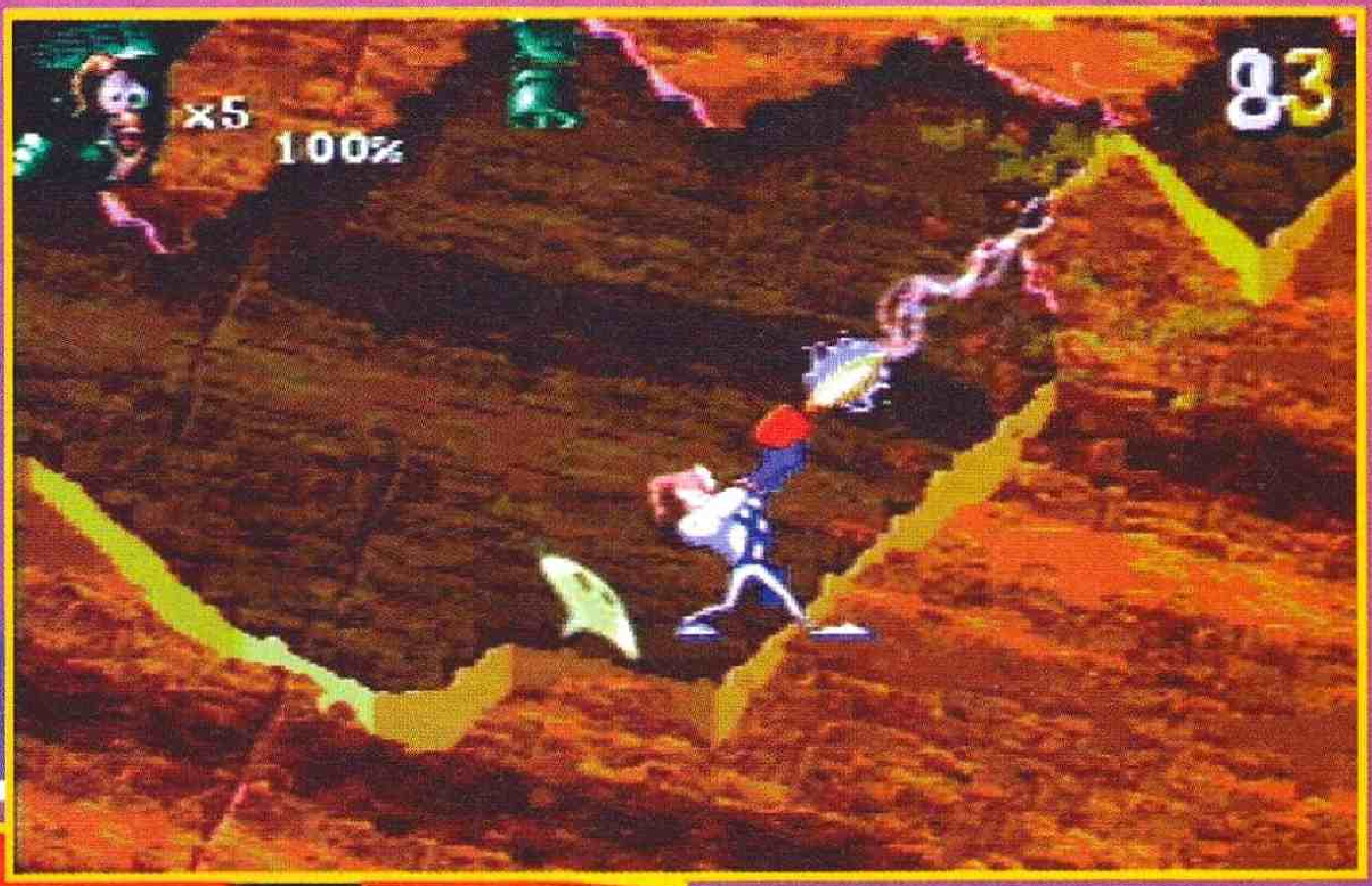
Earthworm Jim è uno di questi rari e imperdibili capolavori. Lo è stata la prima puntata di questa incredibile avventura, quando un lombrico vestito da avventuriero spaziale ha sconvolto i possessori di Mega Drive e Super Nintendo, e lo è ancora oggi, con questo secondo meraviglioso episodio, che ancora una volta mette in luce l'assoluta bravura della Shiny Entertainment.

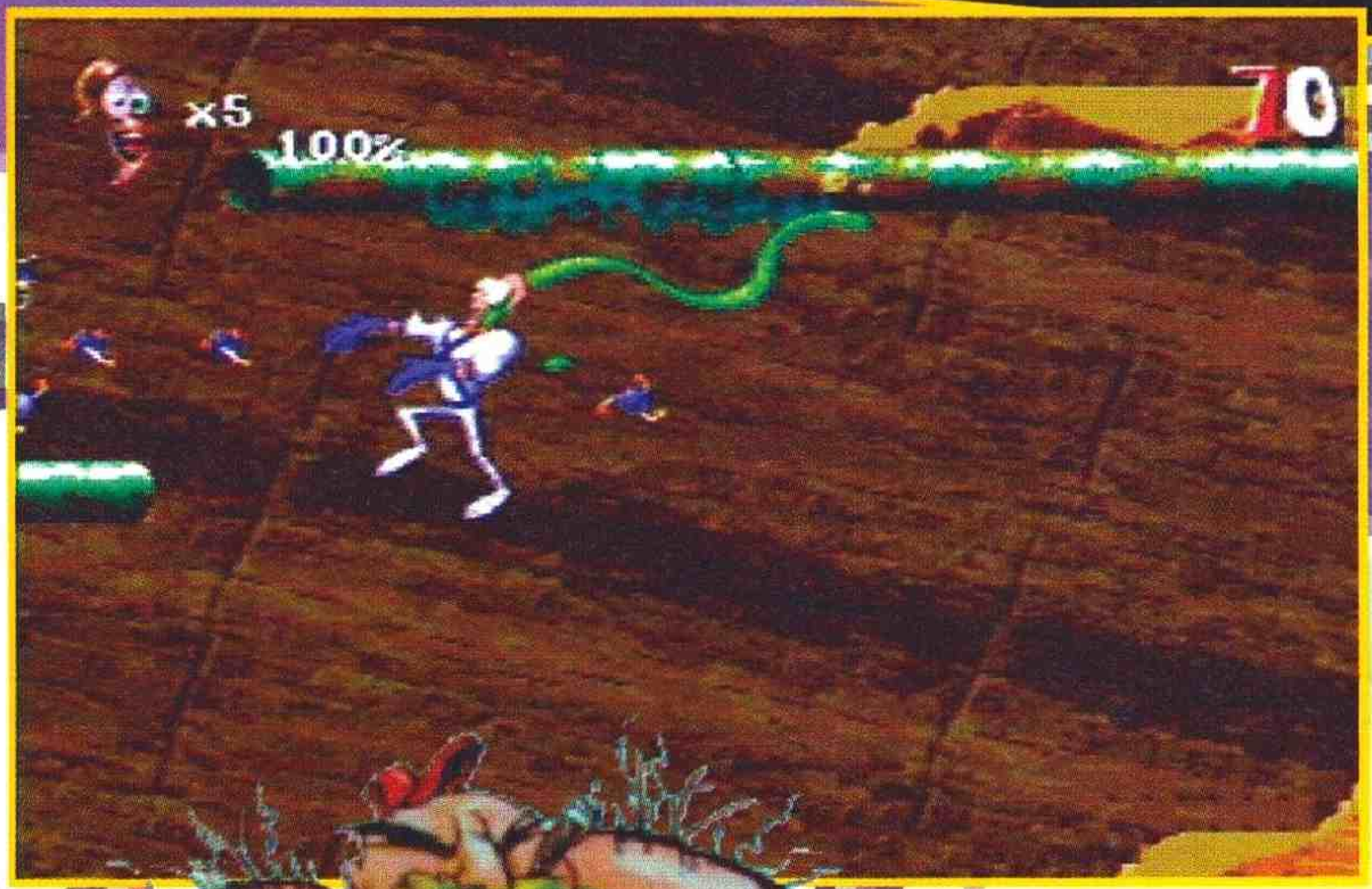
Torniamo, comunque, alla domanda iniziale; cosa ci vuole per fare un capolavoro videoludico? Gli ingredienti necessari sono tanti, e il più delle volte i programmatori non riescono a



condensarli tutti in un unico titolo. E proprio qui sta la differenza tra un capolavoro e un buon lavoro. Innanzitutto è fondamentale l'elemento "originalità". Un gioco già visto e rivisto, anche se bello, non soddisfa mai completamente. Ci vuole uno stimolo che inchiodi il giocatore al video, e un'idea originale serve proprio per questo. E, non c'è che dire, quelli della Shiny di originalità - e stravaganza - ne hanno veramente da vendere. Chi avrebbe potuto pensare a un lombrico come protagonista di un platform? Voglio dire, vanno bene porcospini, dinosauri e scimmie, in fondo si tratta di animali agili e veloci, ma un lombrico... Non ha neppure le zampe per correre! Ebbene, i cervelloni hanno pensato di rendere scattante e avventuroso un lombrico, infilandolo all'interno di una tuta spaziale di origine magica. Insomma, non è una cosa che capita proprio tutti i giorni...

Dopo avere trovato una buona idea, quindi, è fondamentale trovare anche le persone in grado di realizzarla. Certo, molti giochi hanno avuto un grandissimo successo senza possedere assolutamente una grafica e un sonoro spettacolari (Tetris è un esempio sufficiente per voi?), ma non possiamo certo negare che questi piccoli dettagli aiutino nel risultato globale. Ed ecco, allora, la Shiny che si lancia in un lavoro galattico, sfornando fondali in parallasse e sequenze animate assolutamente sbalorditive, il tutto con musiche decisamente di prim'ordine. Jim si sfila il corpo dalla tuta (ma il braccio resta in funzione...) e lo usa come frusta per appendersi agli spuntoni di roccia, oppure inizia a saltare da una parte all'altra sballottato da



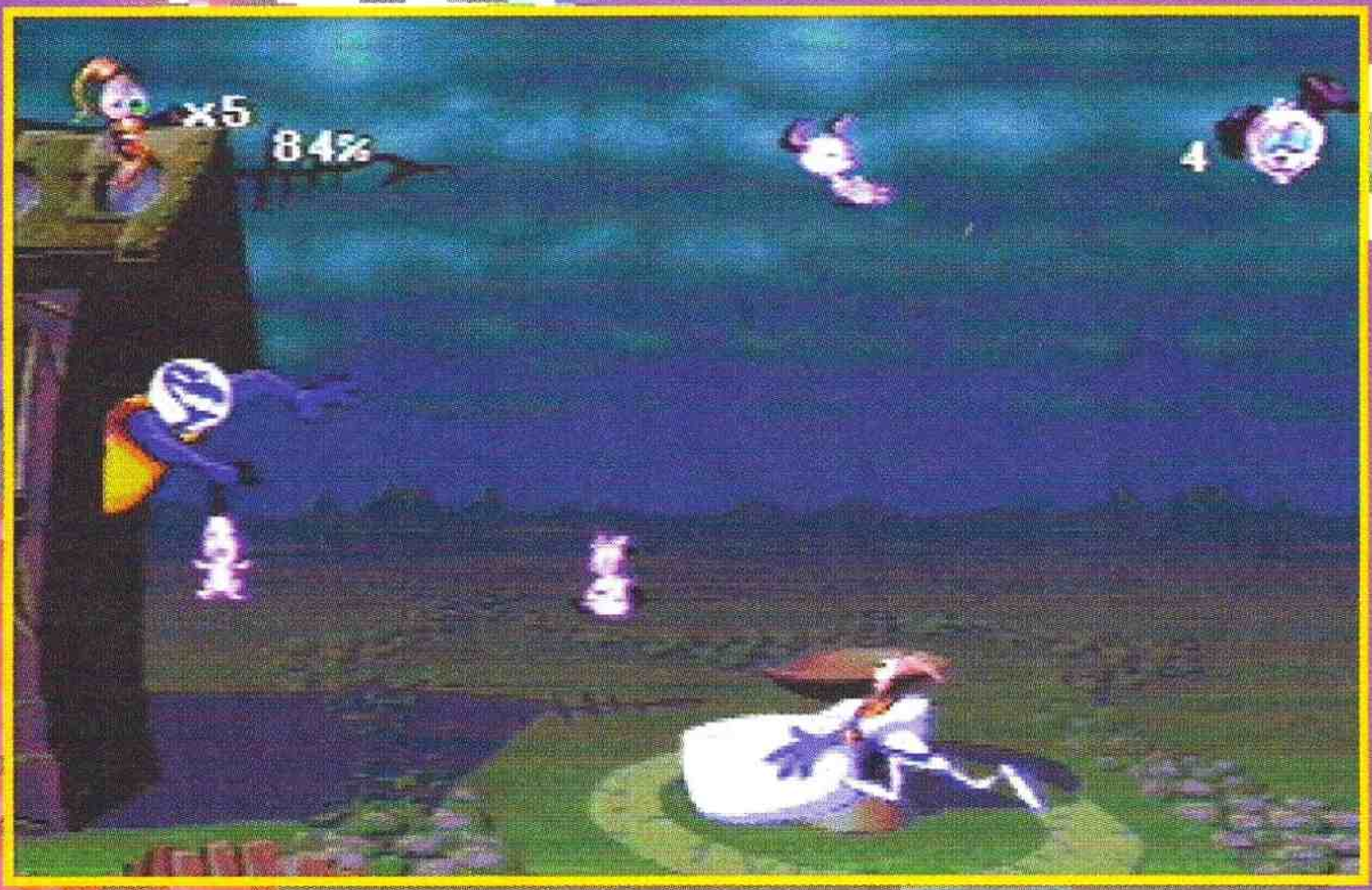


una pistola esagerata e mille altre cose ancora, e il tutto con sequenze animate assolutamente fantastiche, mentre il fondale non resta mai immoto e fisso, ma cola, erutta, brucia, e via dicendo.

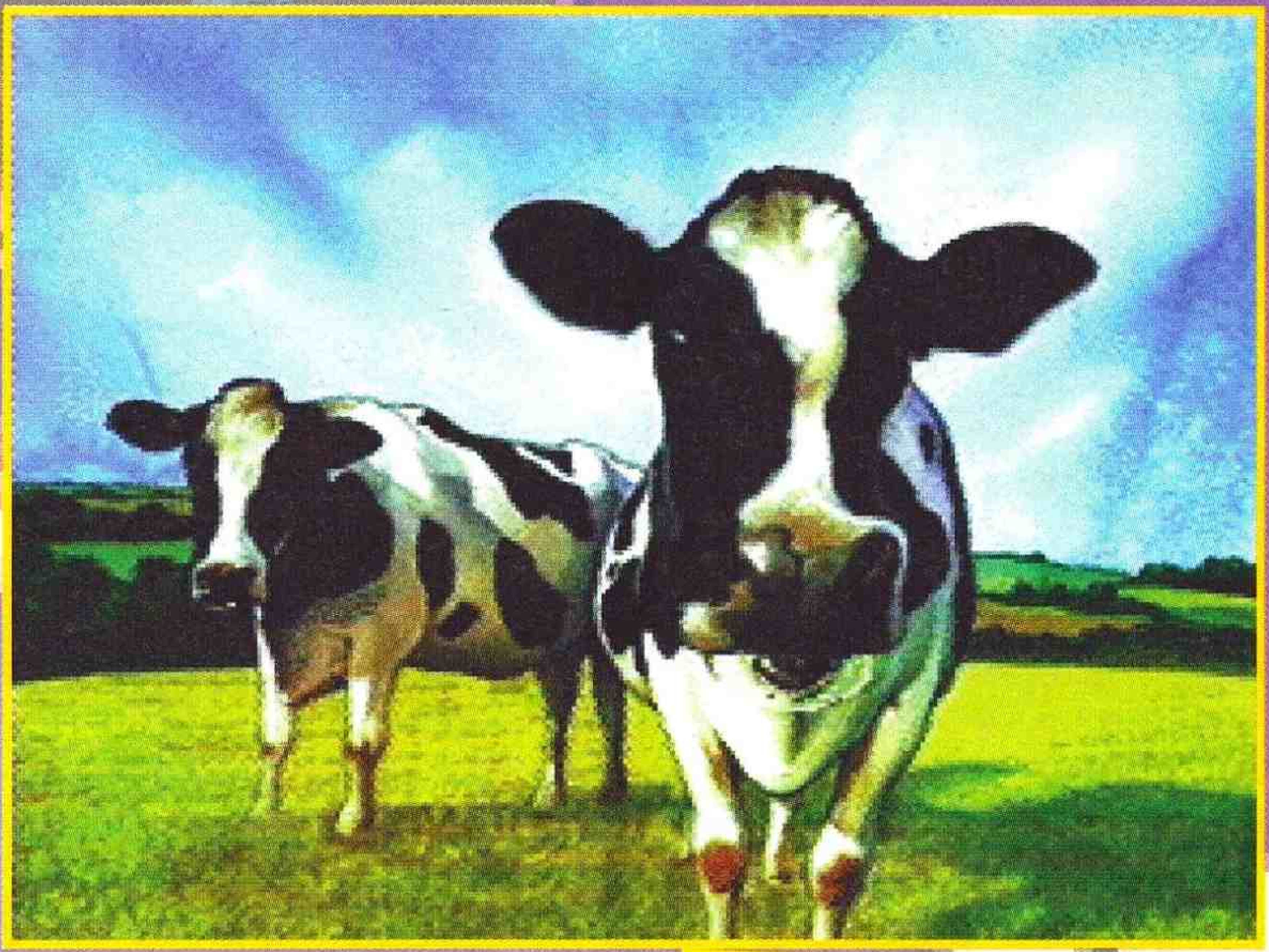
Tutto questo è molto bello, però siamo fin troppo abituati a giochi innovativi e stupendi che poi non si possono assolutamente toccare; shoot 'em up, adventure, beat 'em up assolutamente spettacolari, dove il giocatore non deve però fare altro che osservare e cercare, con scarsi risultati, di interagire. Ed Earthworm Jim 2? Come il precedente, è un capolavoro di giocabilità, immediato, veloce, coinvolgente, vario e folle. Molto raramente dei giochi sono riusciti a raggiungere un simile livello di giocabilità, e quando capita si tratta solitamente di titoli che hanno sacrificato la parte estetica (grafica e sonoro) in favore di questa indispensabile virtù.

Il risultato finale? Ma ovviamente un gioco assolutamente strepitoso, per il quale non si può fare a meno di abusare dei superlativi (wow, non ce n'eravamo assolutamente accorti! Cool! NdAlex). Vediamo, comunque, più nel dettaglio questo nuovo capolavoro della Shiny.

Earthworm Jim, una volta tranquillo lombrico terrestre, ha trovato una tuta magica che lo ha trasformato in un valente e indomito eroe. Tutto questo è successo nel primo episodio, che lo ha visto protagonista di una titanica lotta contro alcuni perfidi animali, an-



ch'essi antropomorfizzati, tipici nemici dei poveri vermi (galline, corvi, gatti...). Questa volta la missione del nostro è di carattere ben diverso. Mentre è intento a suonare una serenata alla propria ragazza - un'affascinante vermessa - con la propria fisarmonica (una serenata interamente composta da un'unica nota...), un'oscura figura appare da dietro il logo del caso (Sega o Nintendo) e afferra la bella, dandosi poi alla fuga. Jim, troppo preso dalla propria musica, si accorge solo troppo tardi del fattaccio, e non gli resta che iniziare a setacciare l'intera galassia per trovare l'autore di un simile efferato crimine. Hanno così inizio una serie di avventure assolutamente folli, sia per le ambientazioni che per i personaggi, dove i programmatori danno il proprio meglio per inventare le situazioni più assurde, parossistiche e ridicole. Alcuni esempi? C'è solo l'imbarazzo della scelta: l'utilizzo di un maiale - che il povero Jim deve trasportare in braccio, saltando e arrampicandosi - per chiudere la boccia di un apparentemente innocuo pesciolino rosso (in realtà, ovviamente, cattivissimo e iper-zannuto), l'altrettanto ridicolo sfruttamento di mucche per sollevare delle scale (sta a voi scoprire come), assurdi travestimenti, e mille particolari, piccoli e grandi, totalmente irresistibili, folli e devastanti.



Nella propria "forma" umana, il nostro eroe può compiere tutte quelle azioni che qualsiasi bipede normale è in grado di fare, compresi balzi di svariati metri. In aggiunta può - come già detto - usare il proprio corpo come frusta, oppure appiccicarsi con la testa e oscillare e, non ultimo, trasformarsi in un paracadute. Ancora, Jim può contare su un arsenale non indifferente, che si rivela indispensabile per superare le mille insidie di questo devastante gioco. Tanto per cominciare una pistola assolutamente letale, che però può essere sostituita da mega-

razzi (ma proprio mega...), mitragliatori, bombe e altro ancora (sul Super Nintendo è possibile effettuare la scelta dell'arma, mentre su Mega Drive si usa l'ultima recuperata fino a quando non esauriscono i colpi). Tra le armi, comunque, non va dimenticato il solito corpo di Jim, che come frusta ha un notevole utilizzo anche sul campo di battaglia. Infine, il nostro può gonfiare degli "air-bag" laterali per resistere ai colpi degli avversari.

Riuscire veramente a dare una descrizione di Earthworm Jim 2 non è affatto un'impresa sempli-

ce: l'umorismo e la follia di ogni singola situazione, la frenesia del gioco, l'incredibile varietà delle situazioni (molti livelli sono completamente diversi tra loro), la bellezza grafica (be', almeno quella potete vederla con i vostri stessi occhi in queste foto...) e mille piccoli particolari che rendono questo gioco assolutamente imperdibile.
Tra le due versioni attualmente esistenti (arriverà un Earthworm Jim 2 per Saturn o PlayStation? Speriamo proprio di sì, potrebbe essere ancora più bello...), esistono alcune differenze, talvolta abbastanza notevoli. Fortunatamente, lo spirito e la frenesia del gioco sono rimasti assolutamente intatti in entrambi, e questo significa che sia le versione Mega Drive che quella Super Nintendo meritano assolutamente di essere comprate. Non è comunque possibile negare che, da un punto di vista tecnico, la versione Super Nintendo sia superiore di qualche punto. Senza volere nuovamente fomentare una polemica ormai stantia e insopportabile, sulla console di casa Nintendo Jim ha una grafica ancora più spettacolare, sia per i dettagli e i colori dei fondali che per la qualità delle animazioni (che, comunque, sono assolutamente fantastiche anche su MD). Altro elemento di differenza, ancora a favore del SN, è la velocità, che su quest'ultima console è veramente strepitosa.
Penso che, a questo punto, trovare una parola sola per riassumere un gioco come Earthworm Jim 2 potrebbe essere molto difficile; di sicuro, si tratterebbe di una parola che finisce in ...issimo!

Andrea Fattori

MA

Riassumiamo: mucche che dicono well done, cagnolini che si tramutano in bestie orribili, porci da sollevare e utilizzare come contrappesi, sequenze di fine livello con assi, pesi e taxi, bacherozzi giganti che girano su monocicli, catapulte che lanciano grassoni, nonnette che piovono dal cielo, missili a ricerca a forma di casa (e qui c'è nascosto un gioco di parole davvero orribile, vi risparmio) telequiz demenziali... Il programmatore doveva veramente essere malato. Earthworm Jim è il gioco più buffo che si sia mai visto sulla faccia della Terra, grazie alle trovate decisamente assurde e surreali, alle animazioni convincenti (dire "da cartone animato" è troppo poco, però lo dico lo stesso) e ai quadri sempre diversi. Questo bel mix tra sciutemap e platformgheim però ha il suo ma (congiunzione avversativa, non acronimo): la difficoltà, che a tratti vi costringe a mettere la pausa e a sfondare il muro a craniate. Questo è l'unico neo: se avete la pazienza di Giobbe e la stanza insonorizzata (oppure dei vicini pazienti) non fatevi problemi e strizzate pure il portafoglio.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + eccellenti fondali + ottime animazioni	91
SONORO + belle musiche + effetti OK	92
GIOCABILITÀ + veloce e immediato + troppo divertente	95
LONGEVITÀ + incredibile varietà + totalmente coinvolgente	94
VIRGIN	93

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + fondali totali + animazioni da infarto	95
SONORO + musiche bellissime + effetti OK	95
GIOCABILITÀ + veloce e immediato + troppo divertente	95
LONGEVITÀ + incredibile varietà + totalmente coinvolgente	94
VIRGIN	95

TUTTO un ALTRO MONDO

Un mercato da 3.500 miliardi

Se avete scelto il franchising come attività imprenditoriale, dovete scegliere accuratamente il Vostro partner in affari. Prendiamo **noi di Global Game:** quando troviamo un imprenditore capace e motivato, lo mettiamo in condizioni di dedicarsi anima e corpo alla propria "missione", la vendita. Iniziamo proponendogli **condizioni contrattuali trasparenti,** dove siano elencati in modo chiaro i reciproci impegni e vantaggi. Gli allestiamo un punto vendita funzionale ed accogliente, dove il cliente si senta a proprio agio. Lo mettiamo in condizione di operare in un settore merciologico giovane e **fortemente in espansione**, visto che la nostra e la prima ed unica catena di franchising nel settore a proporre nello stesso punto vendita tutte le tipologie di videogiochi. Gli mettiamo a disposizione **i migliori esperti** per la formazione. **Studiamo** attentamente l'evoluzione del mercato e dei comportamenti del consumatore, per erogare continuamente al nostro ufficio un **Know-How** che si traduca in reali vantaggi competitivi. Per non distrarlo nemmeno un minuto della vendita, gli diamo procedure gestionali razionalizzate. Per finire, investiamo **massicciamente in pubblicità** per consolidare la notorietà del marchio e portargli sempre più clienti. Vi state chiedendo perchè facciamo tutto questo? Perchè, là fuori, c'è un mercato da **3.500** miliardi che ci aspetta. Se vuoi aprire un negozio di franchising o se sei già un rivenditore e vuoi approfondire questo argomento... **contattaci al nostro numero verde.**

NUMERO VERDE
167- 279350

GLOBAL GAME

GLOBAL GAME®

VUOI: la possibilità di avere un solo fornitore di tutti i videogame in commercio al mondo?

VUOI: far parte di un gruppo in Franchising a circuito nazionale?

VUOI: che il tuo punto vendita usufruisca di una pubblicità a respiro nazionale?

VUOI: che i tuoi clienti facciano parte del fantastico "CLUB GLOBAL GAME"?

VUOI: che il tuo punto vendita restituisca indietro il materiale invenduto???

VUOI: una insegna esclusiva con dei servizi esclusivi?

VUOI: avere nel tuo punto vendita le ultimissime novità in fatto di software in anteprima?

VUOI: essere collegato al Franchisor 24 ore su 24 per risolvere eventuali problemi tecnici, commerciali e finanziari?

VUOI: essere finanziato alle prime forniture?

VUOI: tutto quello che vuoi ?!?

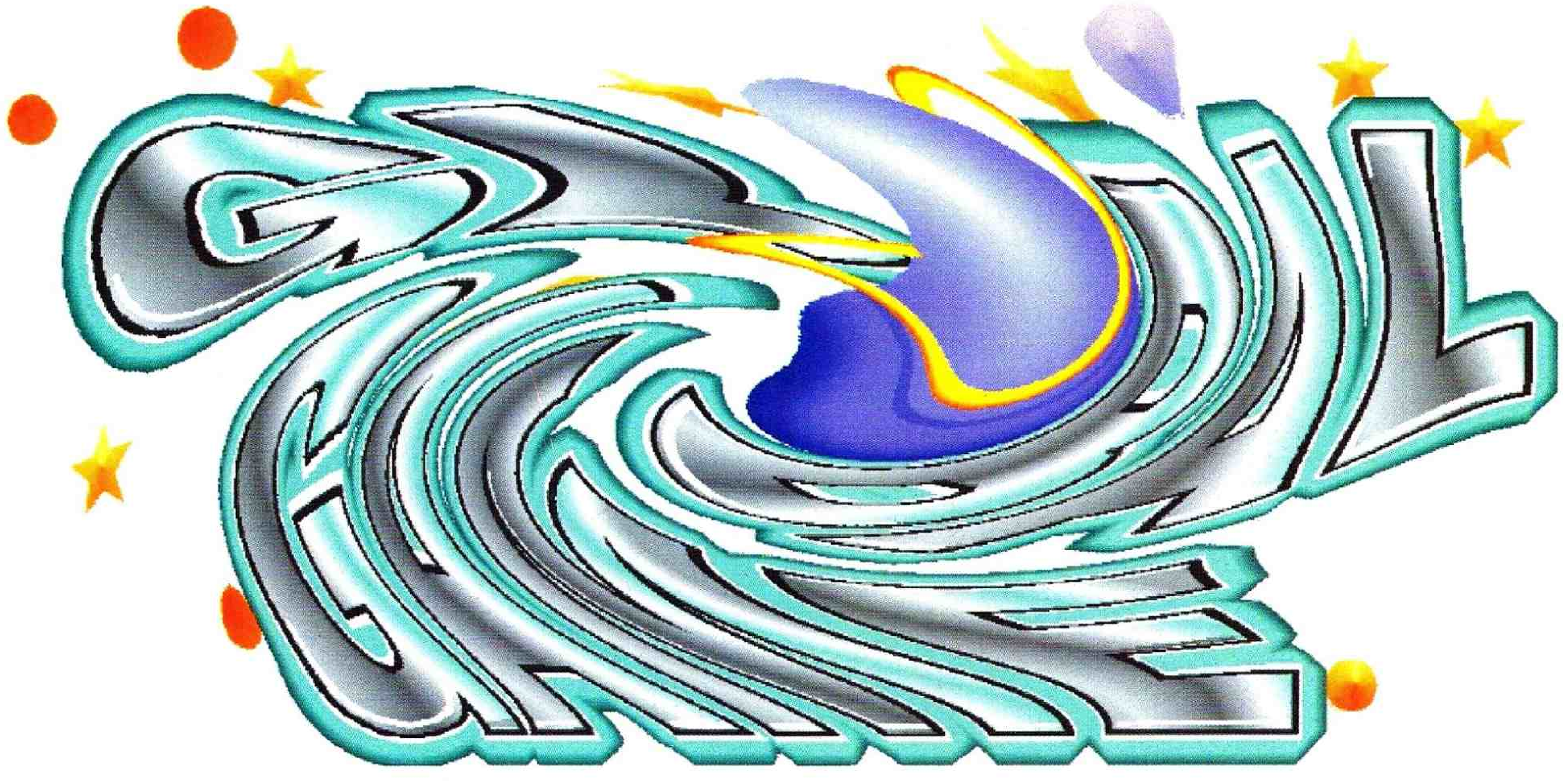
Se VUOI tutto ciò e oltre...esamina il nostro contratto e se hai qualche domanda o perplessità non esitare a contattarci al numero riservato agli affiliati "GLOBAL GAME" 091-663 17 00, personale qualificato risponderà a tutte le richieste dalle ore 09.00 alle 13.00 e dalle ore 16.00 alle 19.30; oppure possiamo fissarti un appuntamento con il nostro funzionario di zona.

RICERCHIAMO AGENTI REGIONALI

gomez & morisia palermo

RAYMAN
PlayStation
SEGA SATURN
JAGUAR
FORSE UNO DEI MIGLIORI PLATFORM MAI REALIZZATI
GAME POWER 95%
DAVVERO UN GIOCO DI PIATTAFORME DI ALTISSIMO LIVELLO, BELLISSIMO DA VEDERE, INCANTEVOLE DA GIOCARE E PERSINO ESTREMAMENTE LONGEVO
SUPER CONSOLE
Ubi Soft - Corso Garibaldi, 44
20121 Milano
Tel: 02 861 484 - Fax: 02 805 60 32
Internet: http://www.ubisoft.com
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
© 1995 Ubi Soft. "" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES,Ltd. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd. Atari, The Atari logo, Jaguar, the Jaguar logo are trademarks of Atari Corporation.

ENTRA ANCHE TU NEL VORTICE DEL DIVERTIMENTO



PERCHE' COMPRARE PRODOTTI "GLOBAL GAME" INVECE CHE ALTRI?

Perchè i centri di assistenza tecnica sono nella tua città!!!

Perchè puoi provarli prima di comprarli, infatti tutti i rivenditori autorizzati sono per natura "Play-Station", cioè stazioni gioco.

Perchè solo Global Game ti da la possibilità di entrare a far parte del fantastico " Club Global Game". Infatti il club ti mette a disposizione tantissime novità come per esempio la favolosa Card sconto 10%, che potrai utilizzare nella Play-station della tua città. I trucchi, i segreti, le recensioni, le potrai ottenere formulando il numero telefonico segreto riservato solo ai soci del Club.

Perchè potrai ottenere le date degli arrivi in Italia delle novità in assoluto in fatto di software. Infatti, basta formulare il solito numero segreto riservato ai soci del Club per conoscere in quale play-station della tua città potrai trovare il gioco desiderato, evitando così le inutili ed affannose ricerche. Inoltre considera che solo dai rivenditori autorizzati "Global Game" potrai usufruire dello sconto del 10% quale possessore della card del Club.

Perchè solo facendo parte del "Club Global Game" potrai ricevere : una card esclusiva con il tuo nome inciso sopra, una fantastica spilla raffigurante la griffe del club e tanta posta di tantissimi nuovi amici.

...

SE VUOI ADERIRE AL CLUB TELEFONA SUBITO AL NOSTRO NUMERO VERDE

NUMERO VERDE **167- 279350**

gomez&mortisia Palermo

JAGUAR™

6 4 - B I T

S I S T E M A   M U L T I M E D I A L E   I N T E R A T T I V O

Processore Grafico 64 bit
con tecnologia RISC.

16,8 Milioni di colori
Immagini video super-realistiche.

Rendering super-veloce
più di 850 milioni di pixels/sec.

ATARI®

Grafica 3D
Animazioni fluide e realistiche.

Joy-pad Numerico
Il nuovo standard dell'intrattenimento.

Suono Digitale con Qualità CD
16 bits Stereo.

Giochi Disponibili

Alien V Predator	L. 119.000
Brutal Sport Football	L. 99.000
Bubsy the Bobcat	L. 79.000
Chequered Flag	L. 119.000
Club Drive	L. 99.000
Crescent Galaxy	L. 79.000
Doom-Special Edition	L. 119.000
Dragon-Bruce Lee Story	L. 99.000
Evolution-Dino Dudes	L. 79.000
Iron Soldier	L. 99.000
Kasumi Ninja	L. 119.000
Raiden	L. 79.000
Tempest 2000	L. 99.000
Wolfenstein 3D	L. 99.000
Zoll 2	L. 79.000
Syndicate	L. 99.000
Theme Park	L. 99.000
Cannon Fodder	L. 99.000
Chalers Barkley Baskeball	*telefonare*
Creature Shock	L. 79.000
Demolition Man	L. 79.000
Flashback	*telefonare*
Rayman	*telefonare*
Rise of the Robots	L. 99.000
Sensible Soccer	*telefonare*
Val d'Isere Skiing an Snow	L. 119.000
Hower Strike	L. 99.000

Prossimi Arrivi

Troy Aikman Football	*telefonare*
Power Drive	*telefonare*
Battlezone 2000	*telefonare*
Battlemorph	*telefonare*
Blu Lightning	*telefonare*
Hardball III	*telefonare*
Legion of Undead	*telefonare*
Pinball Fantasies	L. 99.000
Space War	*telefonare*
Star Raiders 2000	L. 99.000
Tiny Toon Adventures	L. 99.000

Accessori

Jaguar Controller	L. 49.000
CD-ROM Add-On	L. 399.000

Cartuccia "CYBERMORPH" + JOYPAD inclusi

a sole L. 499.000

SUPER OFFERTA Videogiochi ATARI

CONSOLLE

LINX + Cartuccia Gioco	L. 99.000
VGS 7800 + Joypad + Gioco	L. 58.000
VCS 2600 + Joypad + Gioco	L. 48.000

Cartucce

Giochi per LINX	L. 49.000	*(70 titoli)*
Giochi per VGS 7800	L. 14.900	*(50 titoli)*
Giochi per VCS 2600	L. 11.900	*(200 titoli)*

MADIS Italia S.r.l. Viale Certosa, 155 - Milano Tel. (02)3087443 / Fax (02)3087444

I marchi registrati appartengono ai legittimi proprietari – Prezzi I.V.A. inclusa con $ Lit. 1600 – spedizioni in tutta Italia con Corriere Espresso

Entra anche tu
nel fantastico "club global game"

Allega £. 5.000 quale quota associativa annuale al coupon e avrai immediatamente accesso al "club global game". Ai primi 100 che anticiperanno la loro adesione al nostro numero verde 167-279350, verrà omaggiato un favoloso Joypad per MegaDrive o SuperNintendo.

VUOI ?

Ai primi 100

Solo i soci del club potranno usufruire delle fantastiche offerte che troverete "più avanti.

GLOBALGAME Club

Nome
Cognome
Età
Indirizzo
Telefono
Consolle utilizzata

Compila e spedisci subito alla Global Trading via Villagrazia 134 - 90124 Palermo - ufficio Global Game Club.

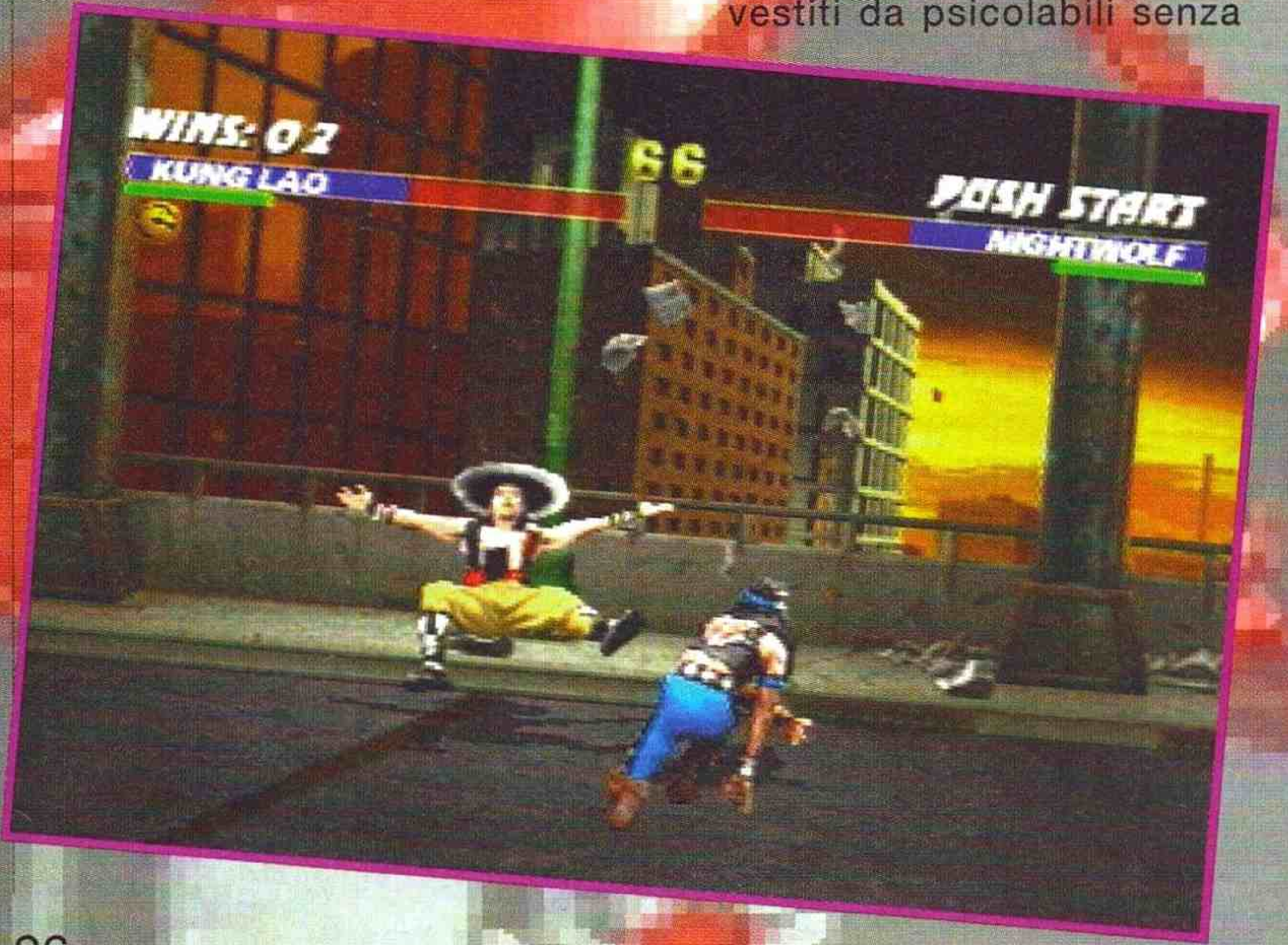
MK3

93

GIOCATOR	1/2
LIVELLI	17
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

E' Raffo il nome mio, redattore sono io, in una foresta sto e molti amici ho, 243 redattori come me... faccio uno strano cappello (duah), che mi calza a pennello (duah), dicon tutti che son scemo illetterato ma piaccio così, sì proprio così...

Eh ma che bello, finalmente un bel gioco innovativo da recensire (con tono vagamente ironico), ormai le mie recensioni su Mortal Kombat non si contano più neanche sulle ventose di un polipo; in ogni modo mi pagano per farlo, quindi va benissimo.
Questa volta, cari lettori, vorrei fare un po' il punto della situazione: Mortal Kombat è ormai diventato un fenomeno alla pari di Street Fighter (ne faranno pure un film che, per quello che ho visto nei trailer, sembra abbastanza carino), e quindi credo sia giusto farne un'analisi psicologica... e chi meglio di me potrebbe farlo? Benissimo, nessuno risponde, quindi chi tace acconsente. La prima domanda che potrebbe venire in mente a un cioccolataio è: "Ma i personaggi di Mortal Kombat sono realmente degli psicolabili senza speranza o sono semplicemente dei pagliacci travestiti da psicolabili senza speranza?"; guardate che in effetti la cosa fa riflettere, provate infatti a trasporre nella realtà (magari mentre girano per la vostra città) personaggi del tipo di Nightwolf, una specie di indiano con la maschera rossa che si diverte a dare scurate ai passanti - ue', ma siamo matti? Ma neanche nella più rognosa puntata dei Power Ranger si vedranno mai cose del genere; e Sheeva? Massì, quella roba fatta a forma di donna con quattro braccia: facile vederne una in giro, no? Eh già, perché io se ne vedo una così, tra l'altro mezza biotta e per giunta con la faccia più bianca di un formaggino, rimango indifferente, eh sì, e magari, già che ci sono, le chiedo pure di fare a botte. In effetti sono cose a cui non si fa caso, ma il tutto è veramente di una tristezza senza eguali; lasciamo poi perdere tutti gli altri, che altrimenti mi faccio ottomila caratteri sono sulle mie elucubrazioni mentali... ma il tutto rimane irrimediabilmente molto triste.



Visto che ho parlato dei personaggi, rimaniamo in tema e vediamo un po' quali sono le novità salienti di questo terzo episodio di Mortal Kombat sotto l'aspetto personaggistico (speriamo che esista come parola, comunque credo che abbiate capito di cosa vi voglio parlare): le new entry sono parecchie - portano infatti a quattordici il numero totale dei giocatori - e tra di esse spiccano figure davvero emblematiche (oserei dire quasi retoriche) come Nightwolf e Sheeva

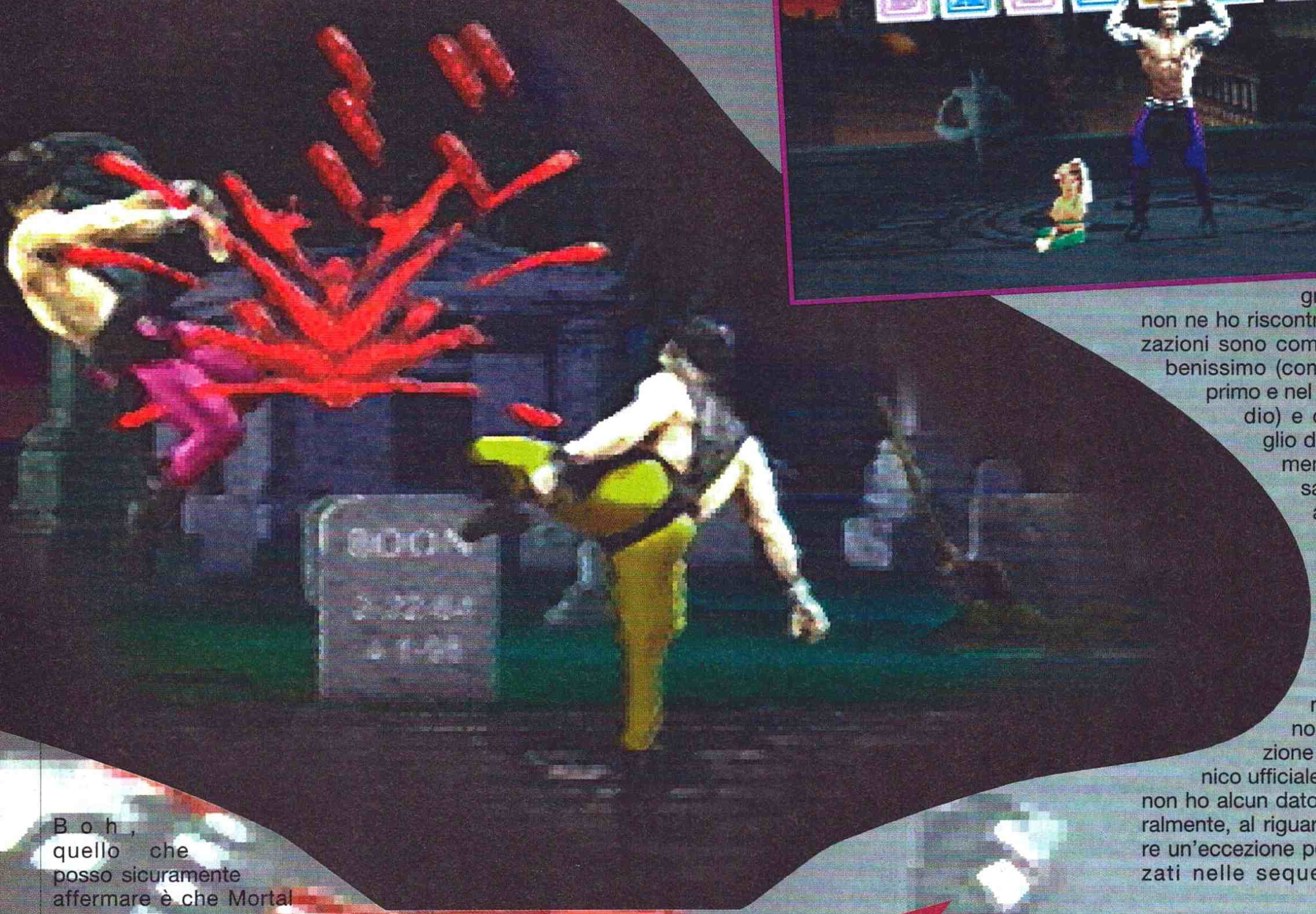
appunto; Cirax al quale, chissà perché, piace distruggere tutto con le bombe; Sindel, che ricorda molto da vicino l'attrice che interpretò Elvira; Striker, il classico terrorista con Uzi incorporato che utilizza solo quando vince (sicuramente comunque c'è il modo di farglielo usare anche in combattimento, solo che io non ho ancora trovato il trucco); e un sacco di altra gente, che però è talmente deprimente che non ho la solidità psichica per elencarvela; i programmatori, poi, presi da un eccessivo spirito di cambiamento, hanno allegramente mutato le sembianze di Sub-Zero, di Liu Kang e di Jax, tutti e tre resi un po' più umani ma sicuramente meno carismatici.

In ogni modo, se proprio vivete con il desiderio di conoscere i personaggi aggiuntivi di Mortal Kombat 3, credo che le foto siano più esplicite di mille parole (no, forse di mille no, ma sicuramente più di novecentonovantotto).

E il gioco? Com'è il gioco? Scusate, mi ero quasi dimenticato di parlarne, però rimedio subito: avete mai visto il coin-op? Bene, è la stessa cosa; sì, avete capito bene, non ho notato alcuna differenza tra la versione originale e questa su Playstation, né sotto l'aspetto grafico, né sotto quello sonoro, né tantomeno per quanto

MA **Umm... Ecco... Se devo essere sincero, la serie di MK non mi ha mai esaltato più di tanto, anche se probabilmente sarò in prima fila non appena si decideranno a trasmettere il film qui a Milano, e questo Mortal Kombat 3 ha lo straordinario potere di lasciarmi devastantemente indifferente. I personaggi sono poco carismatici (tranne Kano che risulta parecchio divertente, è un vero e proprio buffone), i fondali sono poco caratteristici, le mosse troppo complesse... Insomma, per dire la verità non sono ancora riuscito a eseguire una Fatality, non ho ancora menato Motaro, di Babality ne ho vista una sola... La versione Playstation è fatta molto bene, ma se proprio devo giocare a qualcosa su PSX scelgo Wipeout o Twisted Metal.**

riguarda la giocabilità - tutto è assolutamente identico. Cos'è questo, un bene? Un male?



Boh, quello che posso sicuramente affermare è che Mortal Kombat 3 mi ha personalmente stufato. A ogni modo, proprio per questo motivo, cercherò di valutare il gioco come se non ne avessi mai sentito parlare prima, in modo così da essere il più obiettivo e imparziale possibile.

Comunque, per tutti coloro che non hanno mai visto la versione da sala giochi (e credo che non siano poi così pochi), mi offro volontario come supremo critico inappellabile: per prima cosa è d'obbligo il confronto fra MK2 e MK3; ebbene, visto che dei personaggi nuovi vi ho già parlato, passiamo direttamente alla parte prettamente estetica, che in altre parole si potrebbe inserire sotto la voce "grafica"; be', sotto quest'aspetto grosse differenze non ne ho riscontrate: le digitalizzazioni sono come sempre fatte benissimo (come lo erano nel primo e nel secondo episodio) e credo che meglio di così per il momento non si possa fare; i frame di animazione, invece, mi è parso che siano un po' aumentati, ma potrebbe essere solo un'impressione, visto che non ho a disposizione alcun dato tecnico ufficiale (a dire la verità non ho alcun dato e basta); naturalmente, al riguardo, bisogna fare un'eccezione per i frame utilizzati nelle sequenze di morte (quando in poche parole il lottatore perdente cade al tappeto), nel qual caso, infatti, credo siano al massimo due o tre: il povero combattente, al fatidico momento a cui tutti prima o poi dovremo arrivare (la dipartita per spiegarci meglio... ue', tu, maleducato, guarda che ti ho visto sai, non

TMB Uno dei giochi più attesi dai possessori di Playstation, che adesso potranno divertirsi con una conversione davvero eccezionale, identica pixel per pixel a quella da bar. La grafica è perfetta, il sonoro rende perfettamente il feeling dell'originale (con una voce profonda, stile oltretomba) e la giocabilità si mantiente su ottimi valori.

Ok, la saga incomincia a perdere di smalto, del resto si tratta sempre dello stesso gioco, con nuovi personaggi e fatality ancora più devastanti, ma senza dubbio vale la pena di giocarci, soprattutto se andavate pazzi per il coin-op.

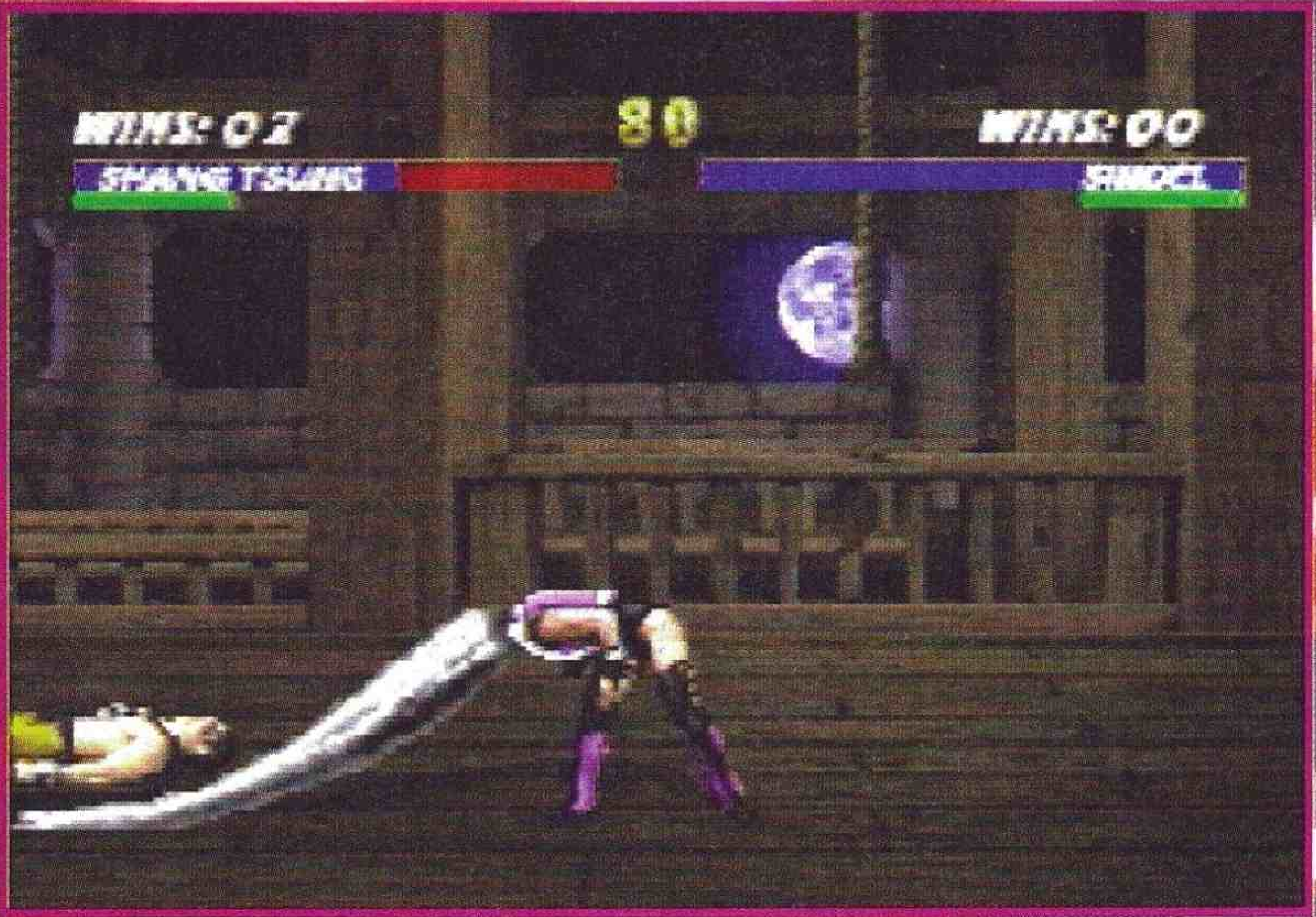
farmi gestacci!) cade completamente stecchito, manco avesse

visto una donna con quattro braccia o un indiano con una scure... roba da matti.

Che dire del sonoro? Le musiche sono indubbiamente cupe e tenebrose, ma decisamente ben fatte e d'ambientazione; del resto, i programmatori non potevano mettere la Tarantella in un livello ambientato in un cimitero; al massimo chessò, una canzone di Masini; anche i vari urletti e company dei partecipanti all'incontro rendono molto bene; davanti a tutti regna però la voce dello speaker principale, che ha un tono talmente basso e caratteristico che nemmeno il Babau saprebbe eguagliare.

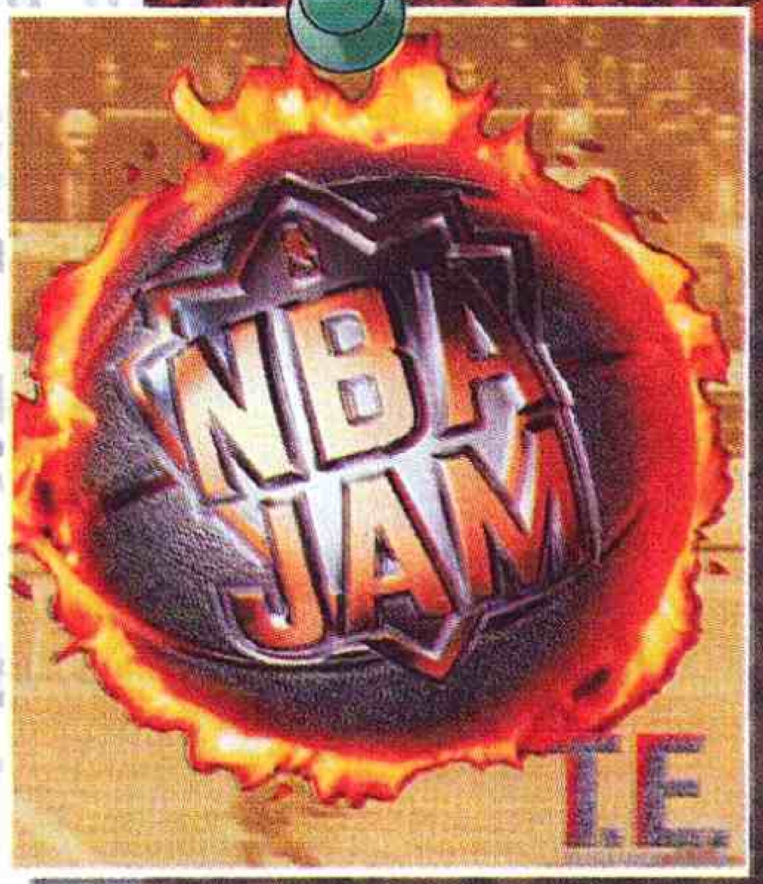
Per quanto riguarda la giocabilità, devo proprio fare due nette separazioni, per coloro che Mortal Kombat lo hanno già giocato o posseduto e per chi invece ha atteso proprio questo terzo episodio per comprarselo o per interessarsene (due o al massimo tre sulla faccia della Terra): per i primi, a parer mio, questo titolo non offre nulla di realmente innovativo, diciamo che è un picchiaduro come ce ne sono tanti, dall'impatto grafico sicuramente gradevole, ma niente di più. Per i secondi, invece, le cose cambiano radicalmente: Mortal Kombat 3 è infatti uno dei migliori picchiaduro mai usciti, e sicuramente uno dei giochi più appetibili per il Playstation... da comprare assolutamente. Il discorso ora ritorna per entrambe le categorie sopraccitate (sto facendo una tale confusione, che fra un po' non ci capisco più niente neanch'io): la difficoltà di gioco è veramente elevata già a livello easy; infatti, anche se riuscirete con poca fatica ad arrivare al primo mega-boss, vi accorgerete ben presto che i dolori dovranno ancora venire; io stesso, giocando parecchio tempo, non sono mai riuscito a vincere nemmeno un incontro... non riesco quindi nemmeno a concepire una difficoltà superiore per battere il boss successivo.

Raffaele Sogni



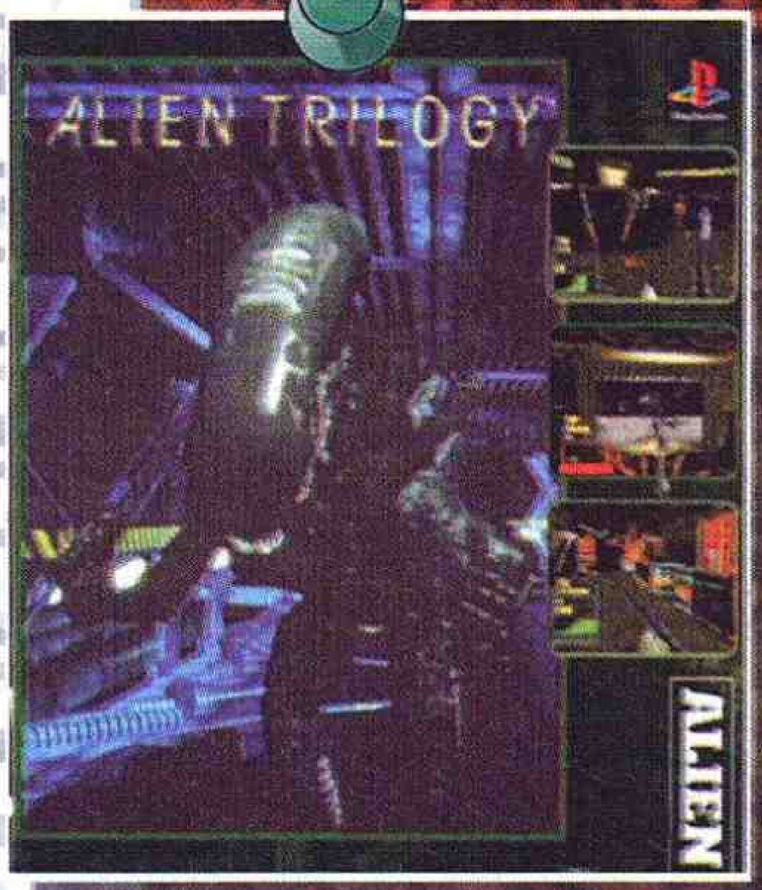
PLAYSTATION	
GRAFICA + Assolutamente identica al coin-op	95
SONORO + Idem	95
GIOCABILITA' + Molto intuitivo e divertente in due - Troppo difficile battere i mostri finali	90
LONGEVITA' + Lo continuerete fino alla fine - Ma poi che barba.	90
WILLIAMS	93

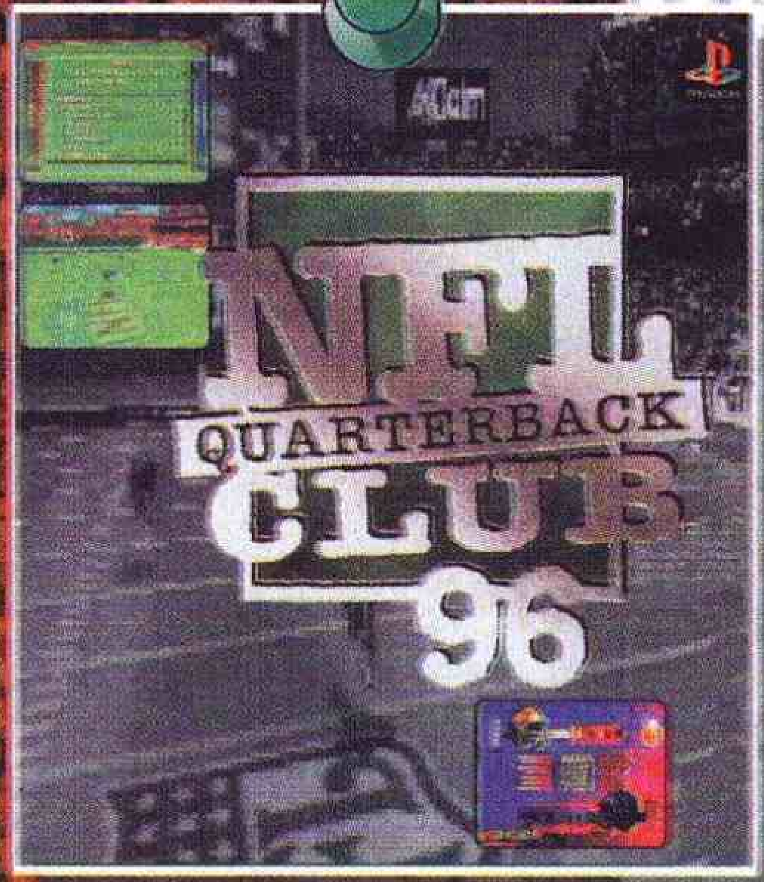
TUTTO un ALTRO MONDO



CONSEGNA IMMEDIATA

Console Europea
Controller
Prolunga Joypad
Memory card
Mouse
3 x 3 Eyes
Ace Combat
Air Combat
Aquanatus Holyday
Arc the lad
Destruction Derby
Discworld
Dragon Ball Z
Espn Extreme
Falcata
God of combat
Gunners Heaven
Hopper Head
Jumping flash
Kileak the blood
King of bowling
Lemmings 3d
Magic beast warrior
Mortal Kombat 3
Motor toon gran prix
Night striker
Novastorm
Philosoma
Power serve tennis
Raiden project
Rapid reload
Rayman
Ridge Racer
Space griffon VF-9
Star blade
Street Fighter Movie
Street Fighter Real Battle
Tekken
Toshinden
Total eclipse turbo
Twin Bee
Wipe Out



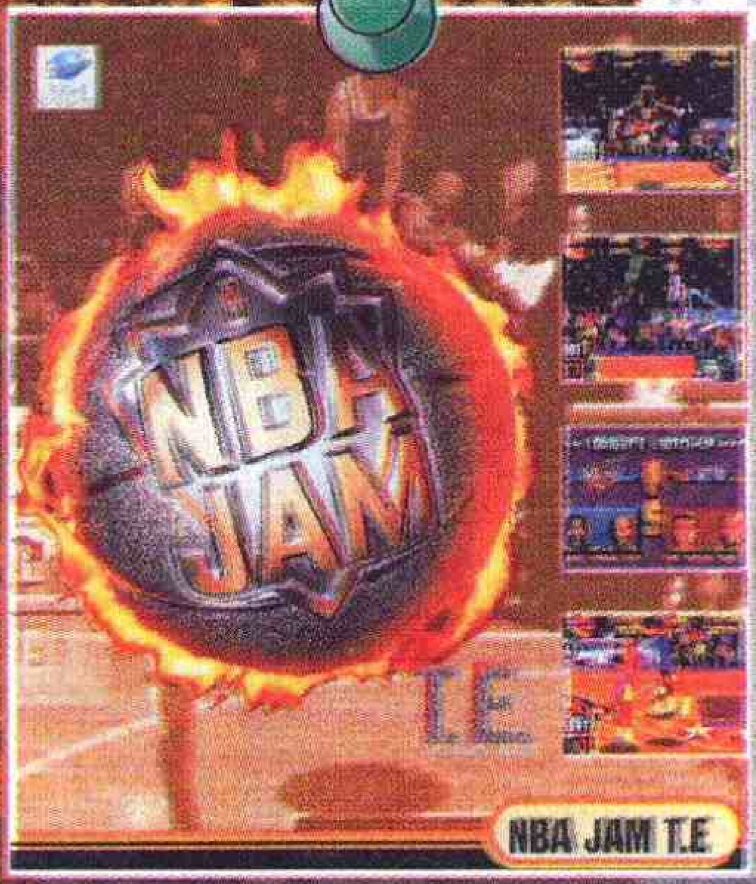


NUMERO VERDE
167- 279350

GLOBAL GAME®

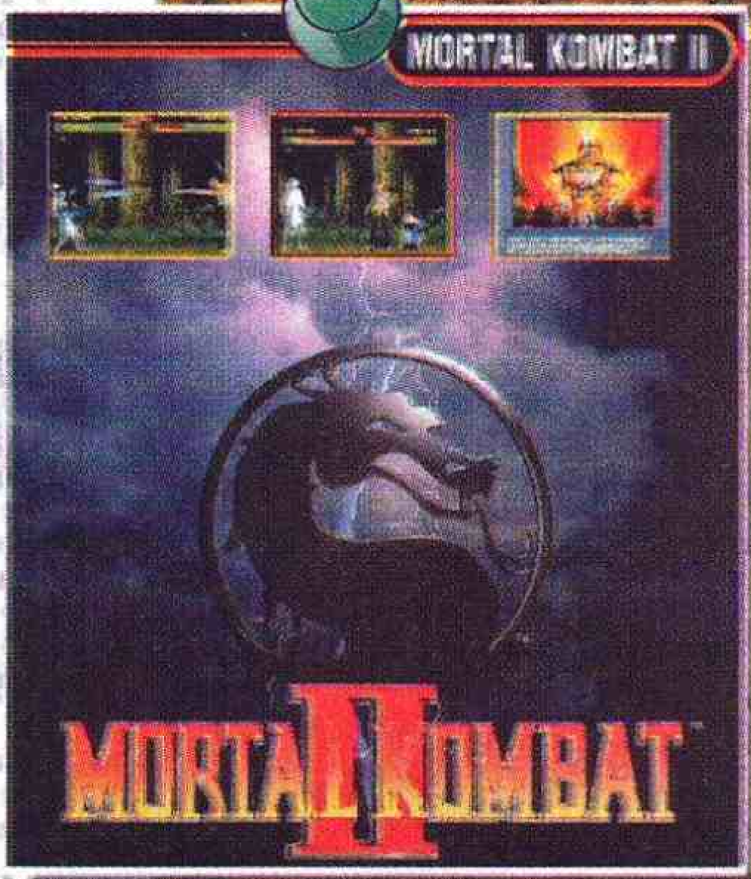
gomez &mortisia

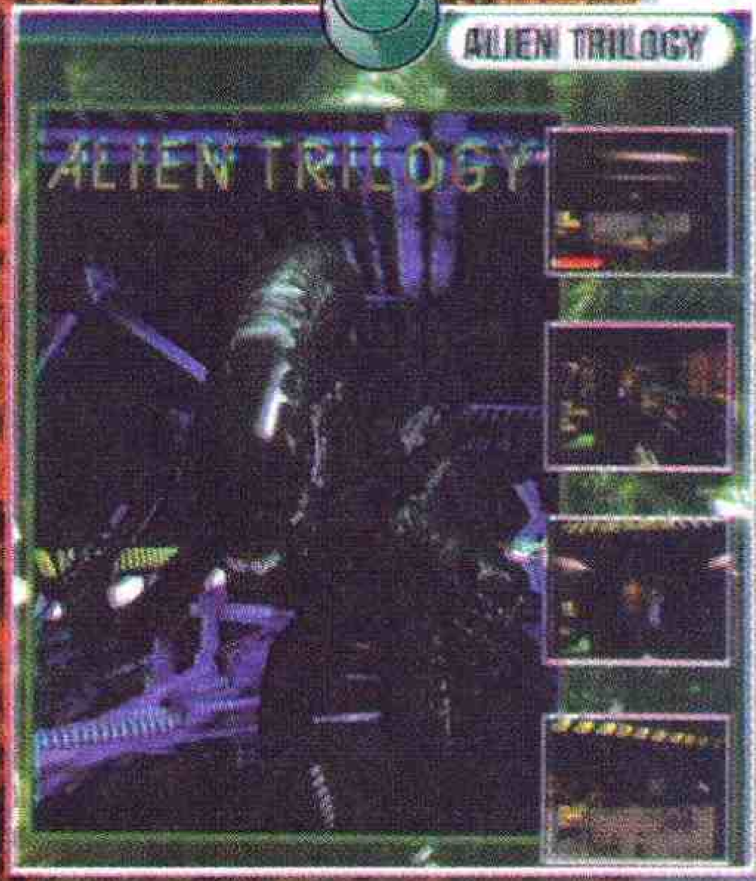
TUTTO un ALTRO MONDO

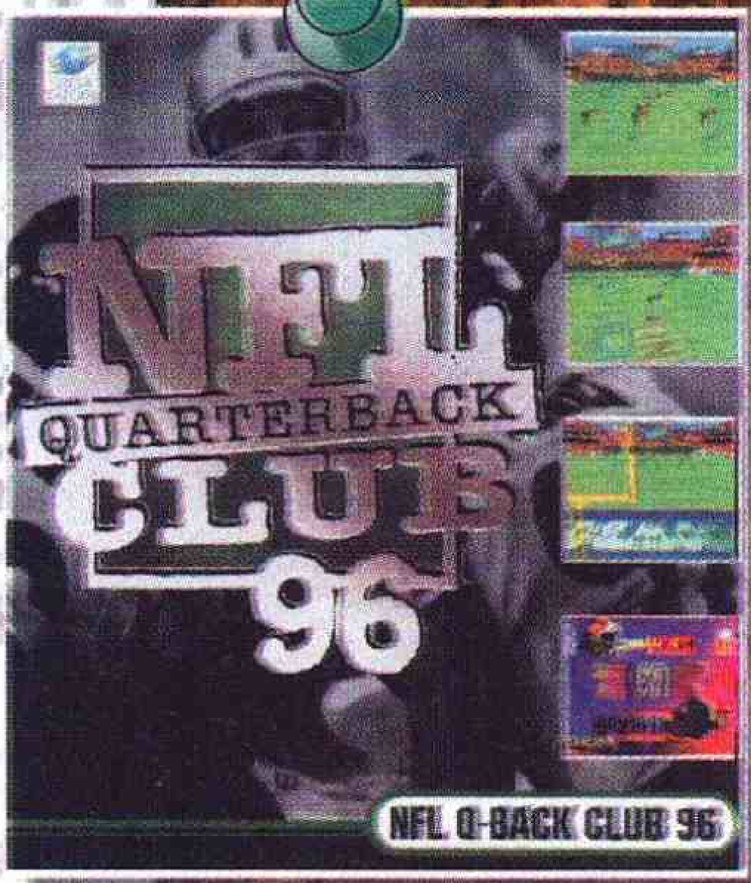


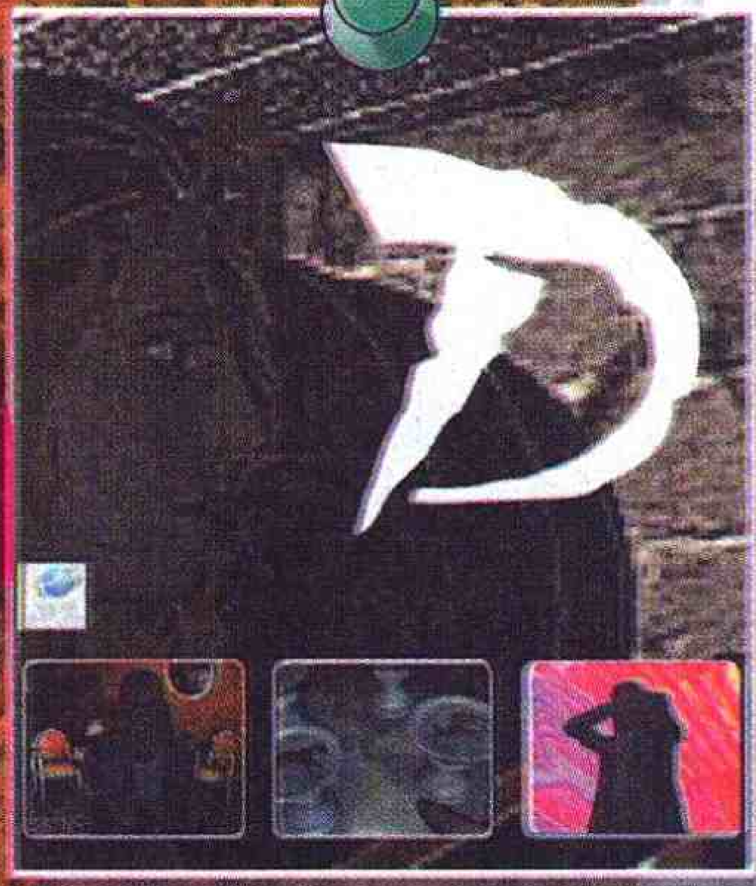
CONSEGNA IMMEDIATA

CONSOLE CON VIRTUAL FIGHTER PAL
TRASFORMATORE
CONTROL PAD HSS 0101
VIDEOSYSTEM CONVERTER
ASTAL
BLAZING TORNADE
CLOCK WORK KNIGHT
CLOCK WORK KNIGHT 2
DAYTONA USA
DEADALUS
FANTASY PINBALL
GALE RACER
GOTHA
GRAN CHASER
PANZER DRAGON
PARODIUS DELUXE PACK
SHINOBI X
SIDE POKET 2
SLAM DUNK (BASKET)
STREET FIGHTER REAL BATTLE
VICTORY GOAL
VIRTUA FIGHTER
VIRTUA FIGHTER REMIX
VIRTUA VOLLEYBALL
WAN CHAI CONNECTION
STREET FIGHTER THE MOVIE
MORTAL KOMBAT II
NBA T.E.
ALIN TRIOLOGY
MIST
PRETTJ FIGHTER









SEGA SATURN

GLOBAL GAME®

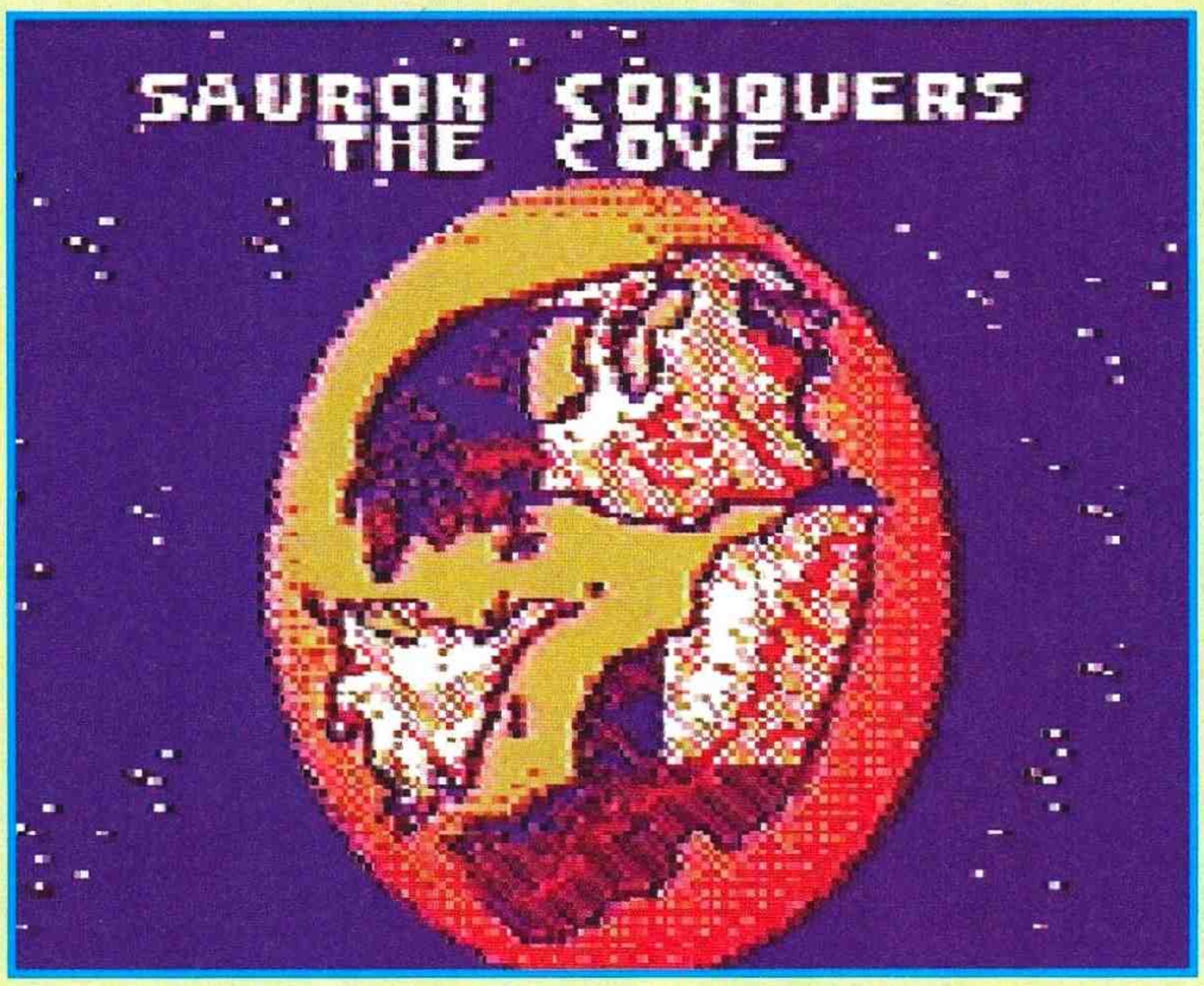
I loghi e i marchi sono dei rispettivi proprietari

79

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

E' ritornato il periodo della Jurassic Mania? Poco male tanto con tutti i dinosauri che farete fuori in questo gioco, presto non ci saranno più neanche nella nostra fantasia.

Immaginate di essere un bell'ometto primitivo, ve ne andate tranquillamente in giro in cerca di qualcosa da mangiare, e di colpo cozzate contro una parete; be', poco male, eravate sopra pensiero e siete andati a sbattere (un po' come succede a me coi lampioni, solo che a me succede mentre corro); fate qualche passo di lato per aggirare l'ostacolo e notate che la parete si muove, ma che strano, una parete che si muove? Siete degli uomini primitivi, quindi vi ci vuole circa un quarto d'ora prima di far arrivare al cervello e dal cervello all'occhio l'ordine di guardare in alto; non appena lo fate, però, capite subito che la montagna ha qualcosa di anomalo; infatti, questa strana aggregazione rocciosa, vi guarda, e vi guarda pure brutto. Dopo circa un altro quarto d'ora, quando il vostro cervellino di un centimetro cubo connette che le montagne nove volte su dieci non guardano, è già troppo tardi, la montagna alza un piede e vi spiaccica. Ecco, questa è bene o male la giornata tipo di un cavernicolo che si trova in un'era non sua (i dinosauri sono infatti scomparsi parecchio prima della formazione dell'uomo) e soprattutto popolata da simpatici esseroni paffuti che si divertono a



schiacciare gli uomini.
Cosa ho voluto dire scrivendo tutto questo? Qualcosa di sicuro, solo che mentre lo redigevo me lo sono completamente scordato, comunque è difficile che scriva qualcosa senza saperne il significato (a parte naturalmente nei temi a scuola), quindi interpretatelo voi come meglio credete.

La struttura di gioco di questo sugoso titolo è la classica alla Street Fighter (quante volte avrò scritto questa frase?), quindi a incontri ecc. ecc.; in Primal Rage, comunque non avrete a che fare coi soliti omaccioni più o meno cattivi, bensì con dei cetacei (o erano rettili?) chiamati, non so da chi, dinosauri.

Preparatevi quindi a combattere a suon di sgagnate e zampate e basta... eh sì, perché in questo gioco, pur possedendo qualche mossa speciale, vi sarà così difficile eseguirla che ben presto capirete che potrete essere molto più offensivi con le semplici mosse ordinarie (o eventualmente con delle parolacce ben piazzate).
Tecnicamente non è ad alti livelli, anzi, la grafica è decisamente scialba: i fondali sono passabili, ma mancano tutti i particolari che caratterizzavano il coin-op, come per esempio la presenza degli omettini da mangiare per acquistare energia e cose del genere; gli sprite sono tutto sommato abbastanza grandi e animati decentemente, ma è stato completamente escluso l'effetto sangue, cosa che proprio in Primal Rage non doveva mancare.
Il sonoro non mi ha certo esaltato, le musiche infatti risultano fuori ambientazione e gli effetti sonori si limitano a qualche sporadico urletto e tonfo.
La giocabilità, infine, è pregiudicata da una certa monotonia... In poche parole, questo gioco piacerà sicuramente ai fan del coin-op, ma agli altri consiglio di provarlo - sappiamo che è difficile, magari scongiurate in ginocchio il negoziante - prima di deciderne l'acquisto.

Raffaele Sogni

JH **U**n gioco furioso o che vi farà infuiare? Be', entrambe le cose. Il Raffo (forse preso dalle meraviglie di PSX, Saturn e compagnia) ha sopravvalutato un po' il Gameboy. Ok, il sangue non c'è; ma preferisco questa soluzione al veder comparire sul monitor macchie di senape (sangue giallo) che imbrattano l'avversario come se fosse un panino. La giocabilità resta comunque abbastanza alta (ed è questo quello che conta), mentre bisogna effettivamente ammettere che chi ha curato le musiche aveva forse in mente di star preparando qualcosa per un gioco di piattaforme (che non l'abbiano avvisato?). Di sicuro piacerà a chi ha il Gameboy e gioca col coin-op.

GAME BOY	
GRAFICA + Passabili i fondali. - Completa assenza del sangue.	81
SONORO - Musiche fuori ambientazione. - Effetti quasi inesistenti.	68
GIOCABILITÀ + Piacerà ai fan del coin-op - Mosse speciali troppo difficoltose.	75
LONGEVITÀ + Buon numero di livelli di difficoltà. - Sei personaggi sono un po' pochini.	75
TIME WARNER INT.	79

FIFA 96 SOCCER

94

GIOCATORI	116
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

E' da tanto che non scrivo recensioni per un gioco di calcio su ConsoleMania... Effettivamente era una cosa che mi mancava, non mi sentivo più lo stesso... Di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia: la Juve ha vinto lo scudetto, Baggio è andato al Milan (del resto non è che il suo omonimo, di cognome, Dino si sia comportato meglio andando a Parma...). In un mondo che sembra andare alla rovescia l'unica grande sicurezza sembra rimanere lui, il mito, la leggenda... Non capite? Se vi dicessi che è pelato, grintoso e peloso? Fuochino, ma Alex non c'entra...

Il seguito ideale di questo devastante cappello introduttivo poteva essere GIANLUCA VIALLI FACCI UN GOOOLLL!!!!, ma per questa volta ho deciso di non parlare del Mito (notare la M maiuscola), né tantomeno celebrare la grande Juve... Questa volta ho deciso di scrivere in maniera decisamente più pacata, evitando di attirarmi le ire di lettori appartenenti ad altre tifoserie.
E questo lo devo fare indipendentemente dalla mia volontà: pare infatti che Windows non digerisca molto i miei inni provenienti da una radicata e duratura Fede bianconera e quindi, per punirmi, si impalla puntualmente ogni volta che raggiungo quota quattromila caratteri, rifiutandosi categoricamente di recuperare il file! E' la terza volta che scrivo da zero questa recensione!
Evidentemente il rivenditore era un milanista...
In compenso il mio nuovo fondino è l'immagine della sforbiciata di Vialli contro la Cremonese dello scorso campionato che è riuscito a scavallare quello dei Megadeth (con la copertina di Youthanasia) che dominava il mio desktop da quattro lunghi mesi! Lo so che non vi frega nulla però ho preso il ritmo da periodo scollegato dal resto del discorso e non riesco a fermarne l'impeto. Torniamo a noi e diamo un'occhiata più da vicino a questo

nuovo prodotto targato EA Sports. Dico nuovo perché, se non vado errato, questa è la settima release per un sistema casalingo e, cifre alla mano, è

stato comunque uno dei più grandi successi nella storia delle simulazioni sportive. Mi ricordo ancora lo stupore e l'esaltazione che suscitò in me la visione del primo Fifa per Megadrive: smandibolato di fronte a una giocabilità e a un realismo mai visti...

Era il 1993.
Con il passare degli anni le cose sono un po' cambiate, le macchine sono cambiate e i giochi stessi hanno subito un'evoluzione esponenziale. Ma malgrado tutto, Fifa non è cambiato, almeno sulle macchine a 16 Bit; o almeno è cambiato parzialmente: malgrado lo schema di gioco sia rimasto più o meno lo stesso, i programmatori della Electronic Arts sono riusciti con Fifa '96 a migliorare là dove nessuno pensava fosse possibile farlo. Come? Ve lo dico subito: Fifa Soccer 96 è semplicemente fantastico e lo faccio per evitarvi la lettura di quattro pagine per poi arrivare in fondo, magari rimanendo anche delusi da quello che può e deve essere un giudizio il più oggettivo possibile, ma che allo stesso tempo non può non

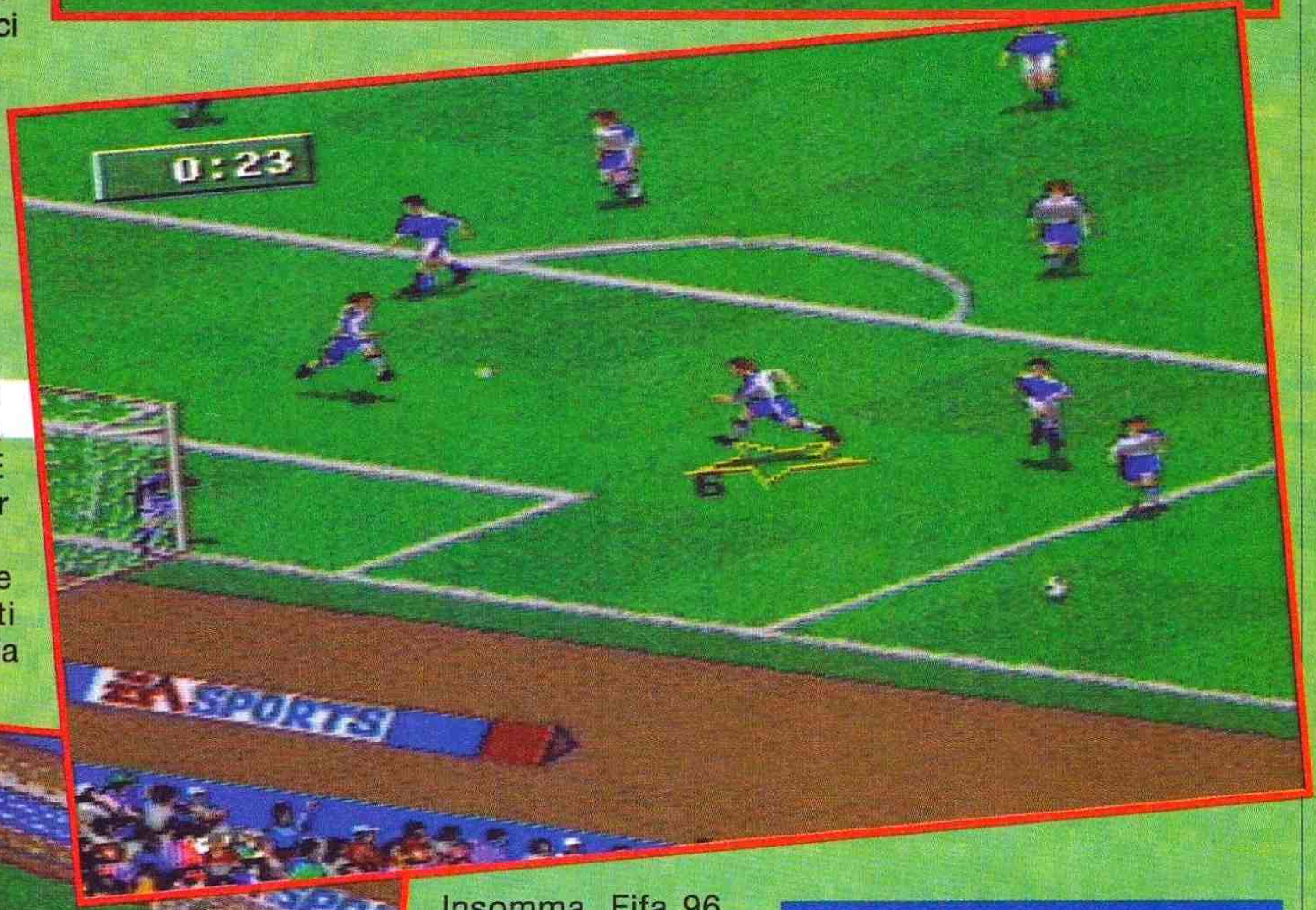
essere un tantino soggettivo. Bene, chiarito questo piccolo, ma fondamentale, punto, cercherò di illustrare nella maniera più esplicativa possibile la struttura del gioco.
Come nelle precedenti edizioni, ci ritroviamo subito di fronte a un menu bello pieno di voci: da qui la possibilità di scegliere quale tipo di gioco praticare (amichevole, torneo o coppa).

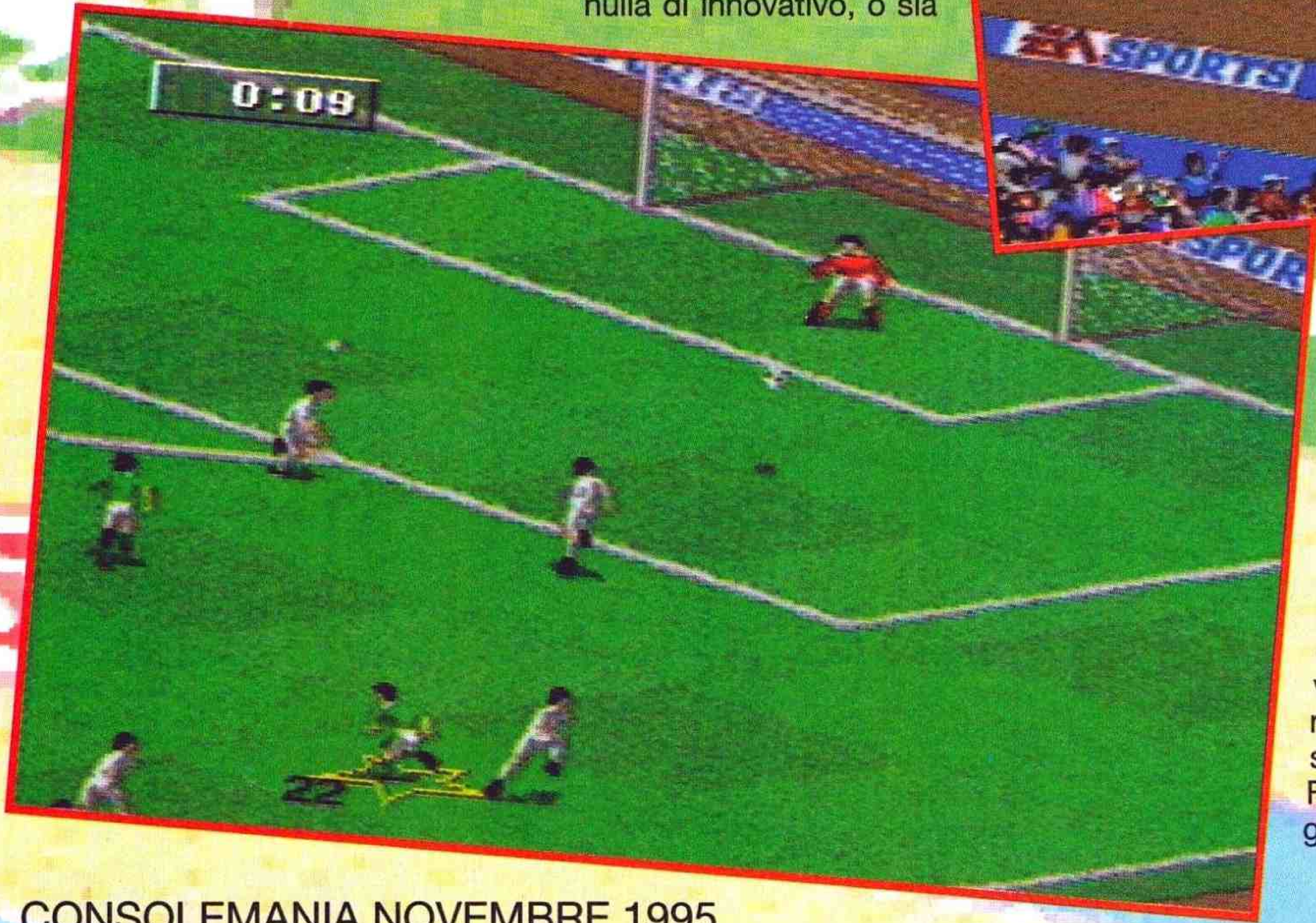
Oltre a questo troviamo l'ormai scontatissimo menu delle opzioni, all'interno del quale potrete settare tutto il settabile, ovvero tutti i parametri di gioco, dall'intensità del rilevamento dei falli al fuorigioco.
E fin qui niente di nuovo.
Quello che balza invece subito all'occhio è che Fifa 96 è tradotto interamente in italiano, senza che voi dobbiate scegliere la lingua che più preferite: è un adattamento a volte zoppicante, ma siamo ben lungi dagli strafalcioni linguistici a cui ci hanno abituato le software house che decidono, indipendentemente, di mettere a disposizione un adattamento nella nostra madre lingua (ve lo ricordate il mitico Cartellino Gaillo di Kick Off per Amiga? Be', di bufale di questo genere non ho viste, almeno per il momento!).
Oltre a questo, finalmente i programmatori della EA Sports si sono decisi a mettere a disposizione

molte più squadre di quelle a cui ci siamo abituati: una sacco di nazionali e quindici diversi campionati con almeno una quindicina di squadre ciascuno (olandese, inglese, scozzese, tedesco, italiano, brasiliano, afroafgano tibetano e malese... Scherzi a parte, i campionati afroafgano e tibetano non ci sono, ma quello malese sì! Non chiedetemi il perché, ma esiste sul serio!).
Ogni squadra è poi caratterizzata da alcuni valori, suddivisi per categoria, che rispecchiano il più fedelmente possibile la realtà (provate a vedere la statistiche della Juventus e poi ditemi!) e, altra grande innovazione (e aggiungerei "Ma ci voleva poi tanto?"), la personalizzazione di tutti i giocatori nelle rispettive squadre di club: quindi non più nomi anonimi, ma quelli dei calciatori reali, anche se qualche sbavatura c'è ancora, del tipo Kohler alla Juve e non al Borussia Dortmund (a proposito, mazzt in Champions League!).

Passando all'elemento di maggior rilievo, ci terrei parecchio a sottolineare come sia stata migliorata la grafica: è stato tutto (e con tutto intendo realmente TUTTO) ridisegnato, dai calciatori in campo al manto erboso, dai portieri alle reti. La meticolosità del lavoro è riscontrabile nel lavoro certosino con il quale sono stati realizzati i singoli frame di animazione di ciascun calciatore (a questo proposito, se avete letto l'articolo apparso due numeri fa a opera del Faggio, saprete anche che è stata utilizzata una tecnica di wireframe, ovvero i famosi scheletrini poligonali, per poi impiegare stazioni Silicon Graphics per la renderizzazione degli atleti... Ecco perché sembrano molto più veri di quelli di Fifa 95!). In secondo luogo, è stata anche migliorata l'intelligenza artificiale delle squadre: i portieri hanno finalmente in dotazione un campionario più ampio di movimento e di parate più o meno spettacolari. Potrà infatti capitarvi molto spesso che il vostro estremo difensore non trattenga un tiro particolarmente violento e che la palla carambolì pericolosamente nell'area piccola alla portata di una attaccante avversario...). L'unico neo grafico è riscontrabile forse in alcuni movimenti di questi, dato

che molte volte sembra che riescano a toccare palloni fisicamente imprendibili: poi ci si accorge che la palla si è stampata sul legno, però...
Il sistema di controllo è stato per certi versi migliorato, visto anche il notevole incremento della velocità di gioco rispetto a Fifa 95: i passaggi sono più semplici da effettuare e la strategia di gioco influenza realmente il comportamento dei calciatori in campo. Per impratichirvi con tutti i tipi di movimento oppure sull'esecuzione di calci piazzati, è stata implementata una versione training davvero ben fatta, che vi permetterà di esercitarvi sui calci d'angolo, di punizione, di rigore oppure sulle rimesse laterali. Il tutto funziona così: la vostra squadra contro il portiere: divertentissimo da fare in due (io e Shin abbiamo perso un pomeriggio a giocare in questo modo, soprattutto con le punizioni spettacolo)!
A questo punto vi starete chiedendo come funzionano le diverse angolazioni di vista del gioco: be', effettivamente male, anche perché non ci sono!
Tutte le voci inerenti la presenza del famigerato Virtual Stadio, un engine particolare che permette di far ruotare e zoomare l'azione di gioco, sono infondate, almeno nella versione MD. Infatti il Virtual Stadium sarà presente SOLAMENTE nelle versioni per Saturn, PSX e 3DO. Comunque non pensate che Fifa 96 non porti nulla di innovativo, o sia un gioco deludente, o chissà quale altra cosa: è il meglio che si possa chiedere al Megadrive! Del resto non so se vi ricordate la versione 3DO: grafica da urlo, ma scarsa giocabilità.





Insomma, Fifa 96 vi garantirà ore e ore di divertimento, e su questo non c'era il minimo dubbio... se però il Megadrive inizia a starvi stretto e avete cominciato a lanciare occhiate languide in direzione dei piccoli mostri della nuova generazione, be'... non so cosa dirvi, visto e considerato che Fifa 96 rimane un gran bel gioco...

E ora, come voi, mi siedo qui e aspetto le versioni Saturn e PSX (senza dimenticare quella per PC)!
BYEZ!

MAO

MEGADRIVE	
GRAFICA + veloce e... + definita!	92
SONORO musica scarsa + ma tifo Ok!	83
GIOCABILITÀ + Immediato	94
LONGEVITÀ + Un centinaio di squadre... + Infinito	95
EA SPORTS	94

CAMBIA I TUOI VIDEOGIOCHI USATI

2x1

INVIACI 2
VIDEOGIOCHI USATI...
TE NE INVIEREMO
1 IN CAMBIO SENZA
ALCUNA SPESA

AD&CTG 0332-312771

MEGADRIVE-SUPERNINTENDO-NEO GEO-X32-SATURN-PSX-CD ROM-3DO

ISTRUZIONI: I GIOCHI DEVONO AVERE SCATOLA E MANUALE, SPEDISCI I TUOI 2 GIOCHI (O MULTIPLI) AL NOSTRO NEGOZIO INDICANDO SU UN FOGLIO LE TUE PREFERENZE (LE PREFERENZE SARANNO PRESE IN CONSIDERAZIONE PREVIA DISPONIBILITA')

GAMEMANIA

A VARESE TEL.0332-285517

MIGLIAIA DI TITOLI DISPONIBILI **VENDITA PER CORRISPONDENZA**

OFFERTE NUOVO

SONY PSX

Nba Jam T.E	£.99.000
Extreme Sport	£.99.000
Tekken	£.119.000
Rock & Roll Racing 2	£.119.000
Spot Goes Hollywood	£.99.000
Toshiden	£.99.000

SONY PSX

Wipe Out	£.109.000
Kileak the Blood	£.99.000
Ridge Racer	£.99.000
Desctruction Derby	£.109.000
Air Combat	£.99.000
Mortal Combat 3	£.119.000

SATURN

Race Drinin'	£.139.000
Virtual Volleyball	£.149.000
Slamdunk Basketball	£.149.000
Baseball '95	£.149.000
Clockwork Knight 2	£.129.000
Virtua Fighter Remix	£.139.000

SATURN

Street Fighter	£.149.000
Bug	£.129.000
Golden Axe	£.149.000
King of Boxing	£.149.000
X-Men	£.149.000
Wing Arms	£.149.000
	£.149.000

SNES

Mortal Kombat 3	£.109.000
Yoshi's Island	£.129.000
Donkey Kong Country 2	£.129.000
FIFA Soccer 96	£.109.000
NBA Live 96	£.119.000
Doom	£.149.000

MEGADRIVE

Mortal Kombat 3	£.99.000
Fifa Soccer 96	£.99.000
NBA Live 96	£.99.000
NHL Hockey 96	£.99.000
Light Crusader	£.119.000
	Telefona

Offerta 5 Giochi Usati a Scelta £.150.000

3DO

Need for Speed	£.59.000
Road Rush	£.49.000
Gex	£.49.000
Strahal	£.49.000
Myst	£.49.000
Starblade Alfa	£.49.000

CONSOLE

Sony Play Station	£.749.000
Sega Saturn	£.890.000
3DO 2 Giochi	£.890.000

Ritiriamo Console Usate TELEFONA

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI I PREZZI SONO DA INTENDERE IVA INCLUSA

VERS. GIAPPONESE NON NECESSITANO DI ADATTATORE

TUTTI I NOMI ED I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

RIVENDITORI BENVENUTI

GAMEMANIA VIA SACCO 14 21100 VARESE TEL. FAX 0332-285517

NEWEL® srl
computers e videogames

Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano
Informazioni TEL. 02/39260744 (5 linee)
Ordinanazioni TEL. 02/33000036 (6 linee)
FAX 02/33000035

PER RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO

Nome Cognome ______________________

Indirizzo ______________________ n° ________

Città ______________________ Prov. ________

CAP ______________________

Tel. ______________________ Età ________

Console / Computer posseduto ______________________

____

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: NEWEL SRL
Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE GLI OLTRE 500 TITOLI A MAGAZZINO.

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI - TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

NEWEL® srl
computers e videogames

Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano
Informazioni TEL. 02/39260744 (5 linee)
Ordinanazioni TEL. 02/33000036 (6 linee)
FAX 02/33000035

PER RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO

Nome Cognome ______________________

Indirizzo ______________________ n° ________

Città ______________________ Prov. ________

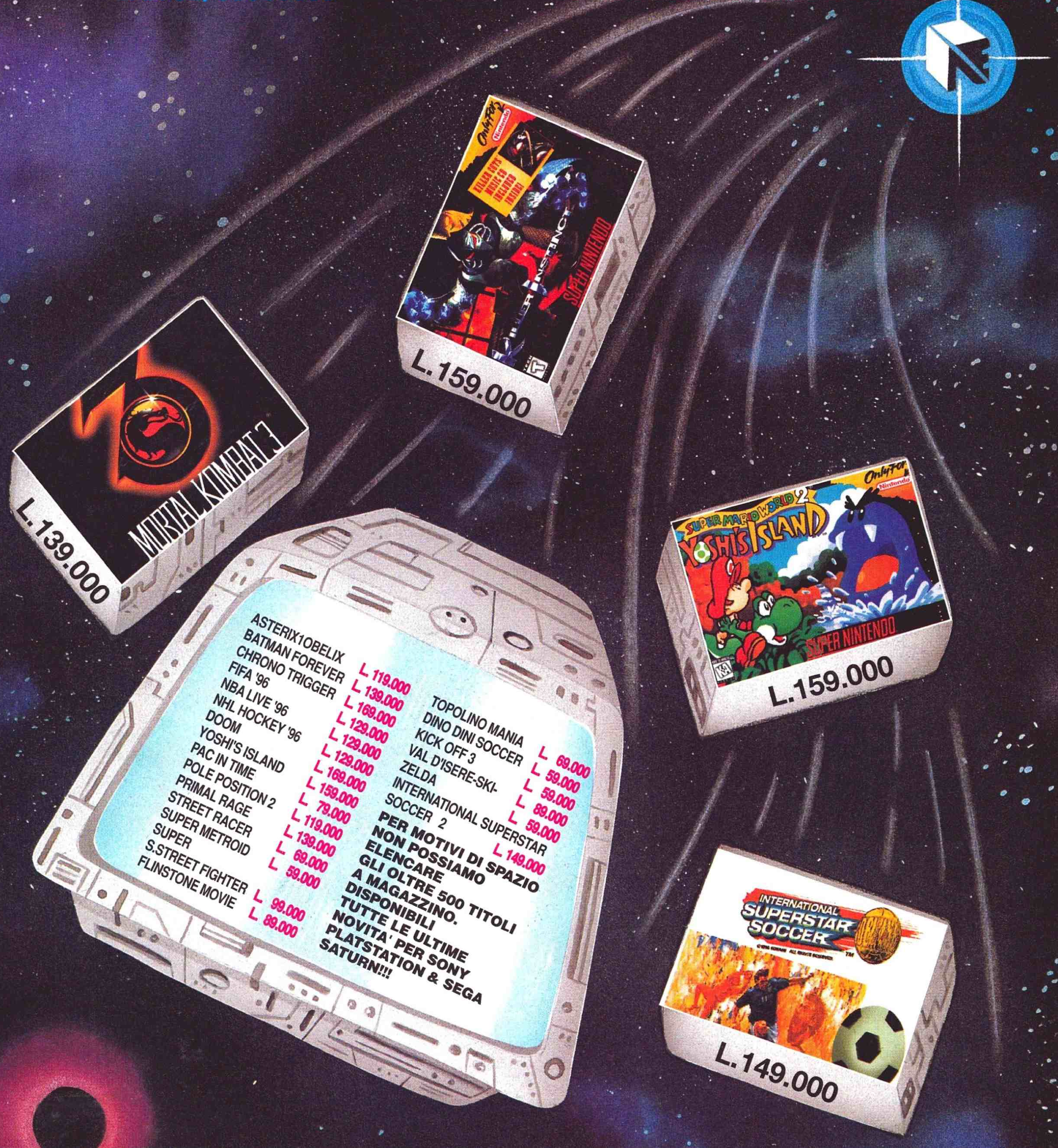
CAP ______________________

Tel. ______________________ Età ________

Console / Computer posseduto ______________________

____

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: NEWEL SRL
Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO



TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI - TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

ASTROCOMPUTER

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ · ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI · VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

L. 125.000

MORTAL KOMBAT 3

PER SONY PSX L. 129.000
PER SUPER NES L. 139.000

PER MEGA DRIVE L. 129.000
PER 3DO TELEFONARE

L. 89.000

PRENOTATE «FIFA SOCCER '96» PER MEGA DRIVE A L. 119.000!

CONSOLLE

SUPER NES (USA)	L. 199.000
SUPER NES (PAL) + INTERNATIONAL SOCCER	L. 259.000
SUPER NES (PAL) + KILLER INSTINCT	L. 299.900
MEGA DRIVE (PAL) + 2 PAD + M. KOMBAT II	L. 259.000
GAME GEAR	L. 169.000
GAME BOY COLORATI	TELEFONARE
GAME BOY + TETRIS + PILE + CAVO	L. 139.000
VIRTUA BOY + MARIO'S TENNIS	L. 399.000

SONY PSX (JAPAN) + S. S. FIGHTER MOVIE	L. 890.000
SONY PSX (EUROPEA) + CD DEMO	L. 719.000
SONY PSX (USA) + CD DEMO	L. 749.000

SEGA SATURN (JAPAN) + GIOCO A SCELTA	L. 890.000
SEGA SATURN (EURO)	TELEFONARE
SEGA SATURN (USA)	TELEFONARE

3DO FZ 10 + SPACE ACE + GEX + ROAD RUSH	L. 879.000

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana novità e riproposte a prezzi competitivi. Non esitate a contattarci!
Importante: nessuna imposizione sugli ordini.

OFFERTISSIME!

SUPER NES	
POWER RANGERS II	89.000
JUSTICE LEAGUE	79.000
NBA JAM T.E.	90.900
BEAUTY & BEAST	82.900
MARIO KART	87.900
PUNCH OUT	78.900
SECRET OF MANA	83.900
S. BOMBERMAN II	64.900
COOL SPOT	64.900
KING OF DRAGON	64.900
POCKY & ROCKY II	65.900
R. TYPE III	65.900
BIO METAL	65.900
INT'L TENNIS TOUR	65.900
DEMON'S CREST	78.900
BIKERS FROM MARS	81.900
RETURN OF JEDI	91.900
SAMURAI SHODOWN	91.900
MAXIMUM CARNAGE	91.900
INDIANA JONES	95.900
MEGA DRIVE	
FIFA '95	79.000
MORTAL KOMBAT II	75.000
SUPER S. FIGHTER II	89.000
ASTERIX	46.900
ART OF FIGHTING	58.900
SYLVESTER & TWEETY	59.900
ROLLING THUNDER III	62.900
REVENGE OF SHINOBI	62.900
LANDSTALKER	62.900
COOL SPOT	62.900
JENNIFER CAPRIATI T.	62.900
DEATH+RETURN OF SUPERMAN	64.900
NIGEL MANSELL	65.900
SAMURAI SHODOWN	81.900
SUPER S. FIGHTER	81.900
TOP GEAR II	81.900
WOLVERINE	81.900
WWF RAW	81.900
RISTAR	81.900
THE PUNISHER	85.900
SONIC & KNUCKLES	87.900
MAXIMUM CARNAGE	95.900
RANGER X (PAL)	46.900
MEGA TURRICAN (PAL)	50.900
GAME GEAR	
MORTAL KOMBAT II	49.000
GAME BOY	
STREET FIGHTER II	49.000
BATMAN FOREVER	45.000
PRIMAL RAGE	45.000
KIRBY DREAM LAND II	49.000
SAMURAI SHODOWN	45.000
THE FLINSTONES II	35.000
DONKEY KONG LAND	45.000
JUDGE DREDD	45.000
NBA JAM T.E.	39.000
ANIMANIACS	35.000
MORTAL KOMBAT II	45.000

TITOLI GAME BOY DA LIRE 30.000
OFFERTA 4 TITOLI A L. 100.000

L. 69.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 85.000

L. 95.000

L. 45000

PREZZI ECCEZIONALI!!! TELEFONARE

SUPER NES
SECRET OF EVERMORE
CRONO TRIGGER
YOSHI'S ISLAND
DIDDY KONG QUEST
SECRET OF MANA II
VAMPIRE KISS · CASTELVANIA II
INT'L STAR SOCCER DE LUXE
POWER RANGERS: THE MOVIE

MEGA DRIVE
EXO-QUAD
THE OOZE
STAR TREK · DEEP SPACE 9
ROLLING THUNDE 3
DIZZI OLIMPIC QUEST
NHL '96
WEAPON LORD

GAME GEAR
SUPER COLUMN
WWF RAW
FORMULA ONE
SONIC TRIPLE TROUBLE
GP RIDER
NBA ACTION
T2
DEVILISH
BATTLE TOADS
HOOK
CRASH DUMNIES
CHUCK ROCK
STREET OF RAGE II
POPILS
SUPER SMASH

GAME BOY
STREET FIGHTER
EARTH WORM JIM
WORLD HEROES JET
POWER RANGERS
THE FLINSTONES
CONTRA

3DO
SHOCK WAVE II
KILLING TIME
THE 3D
FLYIN' NIGHTMARE
NHL '96
BLACKHAWK
FOES OF ALI'
ONSIDE - CALCIO E.A.

SONY PSX (JAPAN)
METAL JACKET
RAYMAN
PRIME GOAL EX
TWINBEE YAHO
KING OF BOWLING
SHIN-HIHON PRO WRESTLING
V. TENNIS
HERNIE HOPPERHEAD

SONY PSX (EUROPA)
WIPEOUT
NBA JAM T.E.
TOSHINDEN
RIDGE RACER
RAPID RELOAD
DESTRUCTION DERBY
S. STREET FIGHTER: THE MOVIE

SONY PSX (USA)
RIDGE RACER
TOSHINDEN
NBA JAM T.E.
TOTAL ECLIPSE
EXTREME GAMES
RAIDEN PROJECT
POWER SERVE
RAYMAN

SEGA SATURN
WINGS ARMS
MASH
GOLDEN AXE THE DUEL
POP TWINBEE YAHO
RACE DRIVIN'
S. STREET FIGHTER: THE MOVIE
RAY FORCE
WINNIN' POST
BUG
VIRTUAL HANG ON
F1 INTERNATIONAL

ACCESSORI

COPPIA JOYPAD INFRAROSSI + CENTRALINA PER SEGA SATURN L. 109.000

CAVO SCART SONY PSX L. 39.000

ADATTATORE SEGA SATURN TELEFONARE

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA
M FURIO CAMILLO
(06) 78.61.74
FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI · TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI · VENDITA PER CORRISPONDENZA · DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA · SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE) · CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE · I PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI · OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE
PROPOSTE GRAFICHE (06) 78344417

VIRTUAL HYDLIDE™

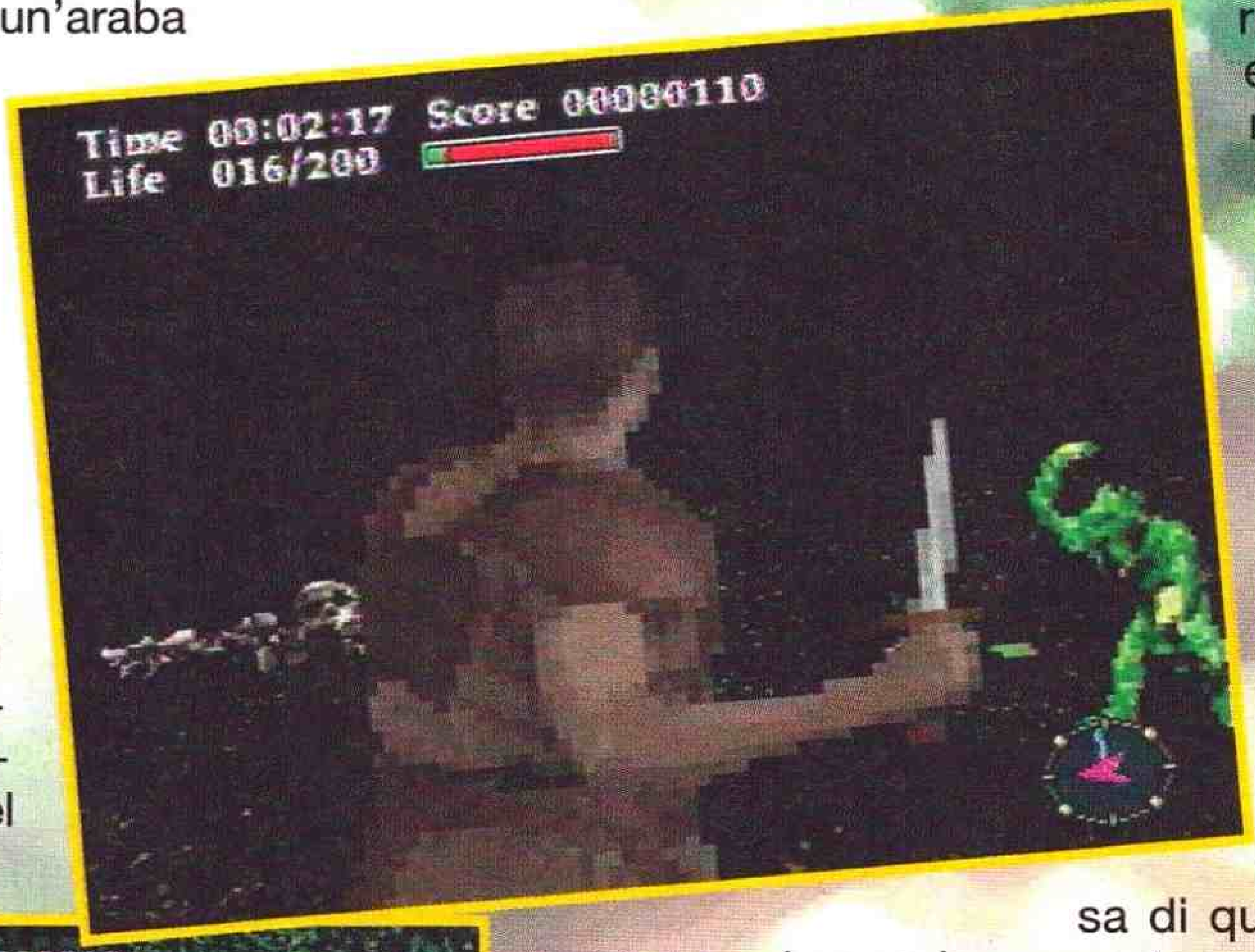
500

65

GIOCATORI:	1
LIVELLI:	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:	3

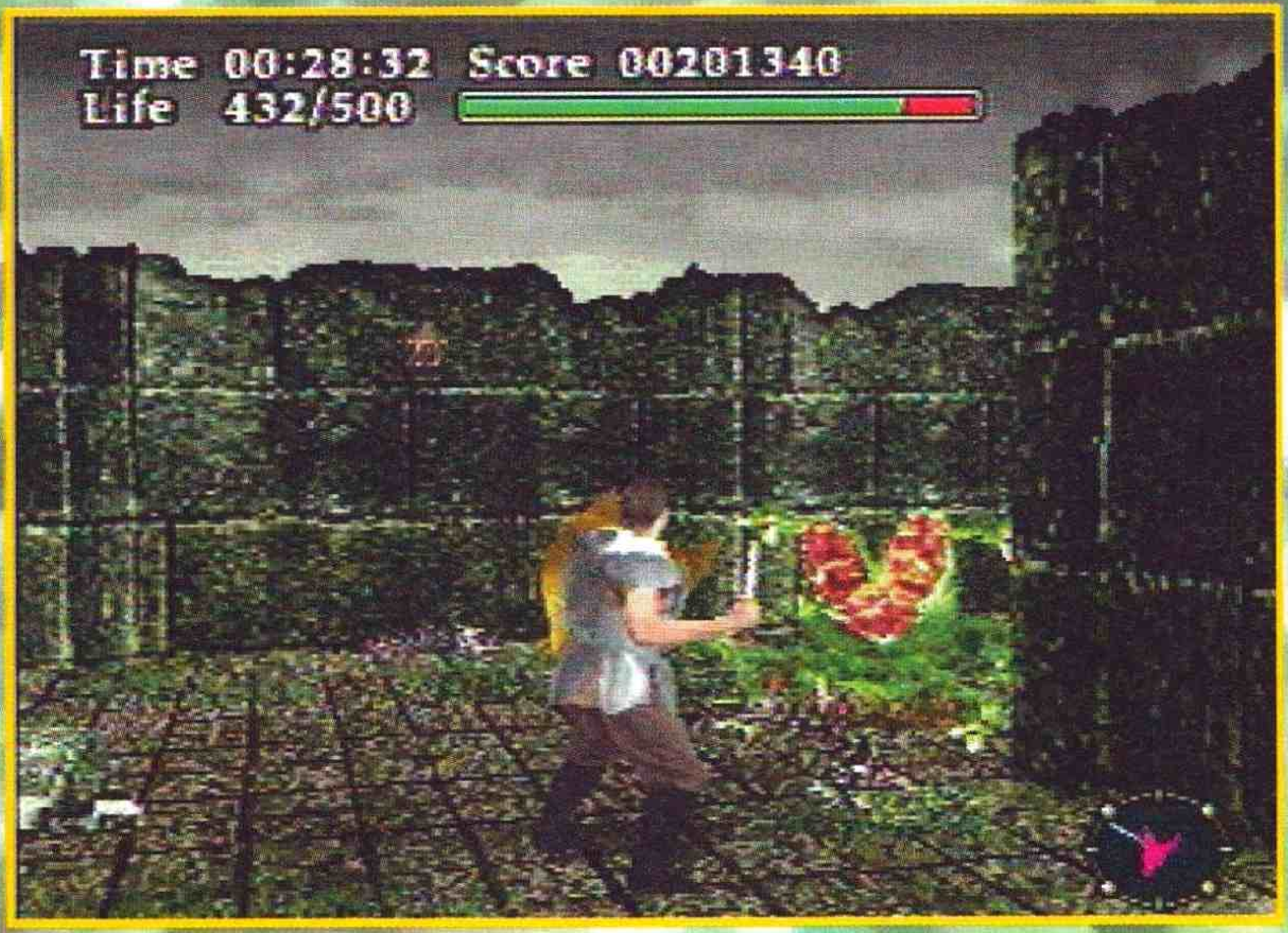
Ah, il medioevo... Incredibili avventure, dolci pulzelle da salvare, tesori nascosti, magici poteri, draghi, cavalieri del male, crudeli stregoni, orchi mangiauomini, pestilenze... Mmm... Però, ripensandoci meglio... Ah, i bei tempi moderni...

Allora, dovete sapere che c'era una volta un cavaliere; sì, proprio uno di quelli lì, con muscoli, cervello e coraggio da vendere, come nella migliore tradizione e nelle più remote leggende (infatti, dove potreste trovarlo un tipo del genere, oggi?). Questo bel tale, a quanto pare, era promesso alla principessa del feudo di Mezzacapra di Sotto, una biondona da far girare la testa anche ai figli undicenni dei contadini dei dintorni... Anche se purtroppo si dà il caso che allo sciagurato in questione la donzella non interessasse più di tanto: egli si era innamorato di un'araba conosciuta nella crociata dell'anno prima, che considerava la donna più adatta a lui in quanto, durante le sue forzate assenze per prendere parte alle avventure più incredibili e rischiose, era sicuro della fedeltà di quest'ultima molto più che di quella della nobildonna, ambita da moltissimi altri pretendenti ma soprattutto famosa fin oltre i confini del regno per la sua indole piuttosto volubile. Disgraziatamente, non si sa come, la suddetta principessina era venuta a conoscenza della storia in tutta la sua interezza, e aveva deciso all'istante di escogitare una contromossa per fare riavvicinare a lei il nostro eroe: dati i tempi che correvano, cosa poteva essere meglio se non una pozione d'amore? Detto fatto, diede ordine alla strega Giuseppa di prepararne immediatamente una, ma non si avvide però che la malnata, lontana parente di Abdul Al Alazhred (il padre dell'araba) sostituiva alla malva selvatica nientemeno che uno sputacchio di pappagallo pakistano. A causa di quest'abile mossa anziché un tenero cupido veniva evocato la sera stessa un terribile demone, che rapiva l'infelice figlia del Re il quale, per un meccanismo del tutto sconosciuto, accusava il quasi genero della sparizione della sua prole, spedendolo a recuperarla in men che non si dica. Ecco, è esattamente questo l'intreccio dei fatti che precedono l'avventura in questione, nella quale dovrete, impersonando il paladino di turno, portare a termi-



ne una lunga serie di missioni improntate sulla ricerca di oggetti magici vari e l'uccisione di mostri più o meno temibili: il tutto è finalizzato allo scontro finale con Varalys, il rapitore della vostra amata (si fa per dire), e alla restituzione della pace al vostro futuro regno. Il meccanismo del gioco ricorda molto AD&D Slayer per 3DO, nel quale i dungeon venivano randomizzati casualmente, con la differenza che in Virtual Hydlide le missioni si svolgono quasi tutte all'aperto; inizialmente si può quindi scegliere se crearsi un mondo per conto proprio (inserendo un codice di dieci lettere a scelta) o farlo fare direttamente al Saturn, con la possibilità di riprendere poi un'avventura lasciata a metà più avanti nel tempo, con i salvataggi della memoria interna alla console. Grazie a una mappa e a una specie di radar potrete, partendo dal bel mezzo di una landa desolata, dirigervi sul luogo della missione che sarà, a mano a mano che avanzerete, sempre più impegnativa, e una volta risolta andare di corsa verso quella successiva (durante le vostre peregrinazioni troverete oggetti, magici e non, di ogni genere, oltre alle solite armi e armature). Un'altra peculiarità di Virtual Hydlide, rispetto ai titoli di questo genere, è che il protagonista dell'avventura compare a figura intera proprio davanti al giocatore, anziché usare la classica formula in "prima persona"... Ed è forse questo elemento che dà inizio ai problemi del gioco: le collisioni con i vari sprite presenti sullo schermo sono disastrose (capita spesso di passare attraverso alberi, mobili o solide armature di metallo), e tutti i movimenti sono permeati da una scattosità davvero inaccettabile, se si tiene conto che la console sulla quale si gioca è a 32 bit. La situazione di certo non migliora dal punto di vista concettuale, quando si inizia a capire che le uniche variazioni della randomizzazione riguardano gli ambienti esterni (alture, fiumi e foreste) e non i compiti da affrontare, che di certo non brillano per originalità... E sono, oltretutto, abbastanza semplici da portare a termine: il settaggio della difficoltà riguarda infatti solamente la presenza o meno di mappa e radar, senza i quali girate a vuoto per i territori circostanti e l'obiettivo diviene ben presto quasi irraggiungibile. Il personaggio non si controlla molto bene, ci sono diversi piccoli errori grafici secondari non poco fastidiosi e, tanto per chiudere in bellezza, i temi musicali che accompagnano durante tutta l'avventura di certo non aiutano a immedesimarsi nel ruolo prescritto, essendo ripetitivi e a tratti davvero un po' troppo lugubri. Le debite conclusioni non possono quindi essere positive: è un vero peccato vedere un'idea di base abbastanza buona sprecata da tutto quello che ci sta intorno, realizzato, come salta fin troppo all'occhio, all'insegna dell'approssimazione.

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo



ALEX

C'è un detto in inglese che fa: "Beggars can't be choosers", ovvero chi chiede la carità non può permettersi di scegliere. Questo c'entra con Virtual Hydlide principalmente perché è finora l'unico titolo di questo genere per il 32 bit di casa Sega. L'idea, come dice giustamente Emanuele, è buona, ma è minata da una realizzazione tecnica insoddisfacente. C'è anche da considerare il fatto che si tratta di uno dei primi titoli mai usciti per il Saturn, per cui è stato realizzato con una limitata competenza tecnica. C'è quindi da ben sperare per il futuro - almeno a giudicare dalle immagini dei primi prodotti realizzati ad hoc per l'architettura hardware del Saturn, come VF2 e Sega Rally - ma questo titolo rimane un'opzione esclusivamente per quelli che non sanno aspettare.

SATURN	
GRAFICA + buona la randomizzazione - pessimo il resto	70
SONORO + effetti accettabili - musiche monotematiche	72
GIOCABILITÀ - controlli confusionari - interfaccia scadente	65
LONGEVITÀ + può piacere l'idea... - ... Ma non tutto il resto	62
T&E SOFT INC	65

I Belée®
GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department®

Sei un rivenditoree
DIVENTA ANCHE TU **CONSOLLES DEPARTMENT® POINT**
TELEFONA AL 02-4222684

SEGA® L.198.000
MEGA DRIVE II ITA + 2 PAD +RF UNIT + ALIMENTATORE

3DO® L.748.000
3DO PANASONIC + PAD + DEMO

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

L.129.800
GAME BOY + TETRIS + PILE
GAME BOY + PILE = L.98.000

L.208.000
S.NINTENDO PAL +PAD +RF UNIT
+ S. FIGHTER 2 T. = L.228.000

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

RICERCHIAMO AGENTI PER ZONE LIBERE

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER DISPONIBILI ANCHE PER CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

Questi games li puoi trovare a Milano in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)
Tel. 02 - 42 300 10
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

SEGA® GAME BOY SUPER NINTENDO

QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
CartaSi

the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49

ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2

BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5

BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59

MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156

PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b

TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54

TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

KICKSTART
Vendita per corrispondenza
Via Roma, 34/d - 10028 - TROFARELLO (TO)
Dal Lunedì al Venerdì: 10.00 - 12.30 * 14.30 - 19.00
Al Sabato: 10.00 - 12.30
011/6496182
011/6498494
FAX 011/6496178
KILLER INSTINCT EURO + CD MUSICHE £ 169.000
I MIGLIORI TITOLI ED ACCESSORI PER
MEGADRIVE
SUPERNINTENDO
PLAYSTATION
SATURN 3DO
32X NEO GEO CD
GAME BOY
GAME GEAR
JUDGE DREDD MD £ 129000 SN £ 139000
FEVER PITCH SOCCER MD & SN L. 129000
SUPER OFFERTA SIM CITY SN £ 55000
OFFERTE TITOLI SATURN JAP
OFFERTE MEGADRIVE
BALLZ 3D; RISE OF THE ROBOTS; ETERNAL CHAMPION; RED ZONE; SOLEIL MEGA TURRICAN; JURASSIC PARK R.E.; WARLOCK; SUB TERRANIA; PSYCHO PIMBALL; VIEW POINT; MEGA BOMBERMAN; BLOODSHOT
OFFERTE SUPERNINTENDO
SUPER PROBOTECTOR; STARWING; VORTEX; WING COMMANDER; SUPER BATTLETANK 2; CHOPLIFTER 3; POWERDRIVE; SUPER OFF ROAD; RISE OF THE ROBOTS; MORTAL KOMBAT 2; SUPER STREET FIGHTER 2; WWF RAW; WOLVERINE; LAST ACTION HERO; DINO DINI SOCCER; SUPER TENNIS; JURASSIK PARK; THE PAGEMASTER; SUPER CASTELVANIA 4; MAGIC SWORD; EQUINOX
ACCESSORI LOGIC 3
TUTTI I PRODOTTI SONO ORIGINALI
I prezzi possono variare senza preavviso tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari i prezzi sono iva compresa

SATURN EURO + VIRTUA FIGHTER £. 990.000 • ARCADE RACER £. 149.000 • JOI PAD £. 59.000 • MEMORY CARD £. 99.000 • UNIVERSAL ADAPTOR £. 89.000 • SIX PLAYER ADAPTOR £. 89.000 • VIRTUA STICK £. 139.000

BUG £. 119.000 • CLOCKWORK KNIGHT £. 119.000 • DAYTONA USA £. 129.000 • DIGITAL PINBALL £. 139.000 • INT. VICTORY GOAL £. 119.000 • MYST £. 139.000 • MORTAL KOMBAT 2 £. 119.000 • NBA JAM T.E. £. 119.000 • PANZER DRAGON £. 139.000 • PEBBLE BEACH GOLF £. 139.000 • ROBOTICA TELEFONA • STREET FIGHTER THE MOVIE £. 119.000 • VITUAL HYDLIDE £. 139.000

SATURN JAP + VIRTUA FIGHTER REMIX £. 899.000 • ARCADE RACER £. 149.000 • JOI PAD £. 59.000 • MEMORY CARD £. 99.000 • VIRTUA STICK £. 149.000

ASTAL £. 119.000 • BATTLE MONSTER £. 139.000 • BLUE SEED £. 139.000 • CLOCKWORK KNIGHT 2 £. 99.000 • DAYTONA USA £. 129.000 • GOLDEN AXE THE DUEL £. 139.000 • GRAN CHASER £. 139.000 • METAL FIGHTER £. 149.000 • PANZER DRAGON £. 139.000 • RACE DRIVIN £. 99.000 • RAYER SECTION £. 139.000 • RIGOR SAGA £. 139.000 • PRETTY FIGHTER X £. 149.000 • SHINOBI DEN £. 119.000 • SLAM DUNK £. 139.000 • STEAMGEAR MASH £. 149.000 • STREET FIGHTER R.B.O.F. £. 129.000 • VIRTUA FIGHTER REMIX £. 79.000 • VIRTUA VOLLEYBALL £. 149.000 • WING ARMS £. 139.000

È DISPONIBILE LA VERSIONE USA DEL SATURN CON GAMES E ACCESSORI AD UN PREZZO INCREDIBILE!!!

È DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

PERMUTIAMO IL TUO USATO

Per i tuoi ordini telefona

MORGANA
VIA DALMAZIA, 424
Tel. (0573) 903277
Fax (0573) 903955

NBA 96 LIVE

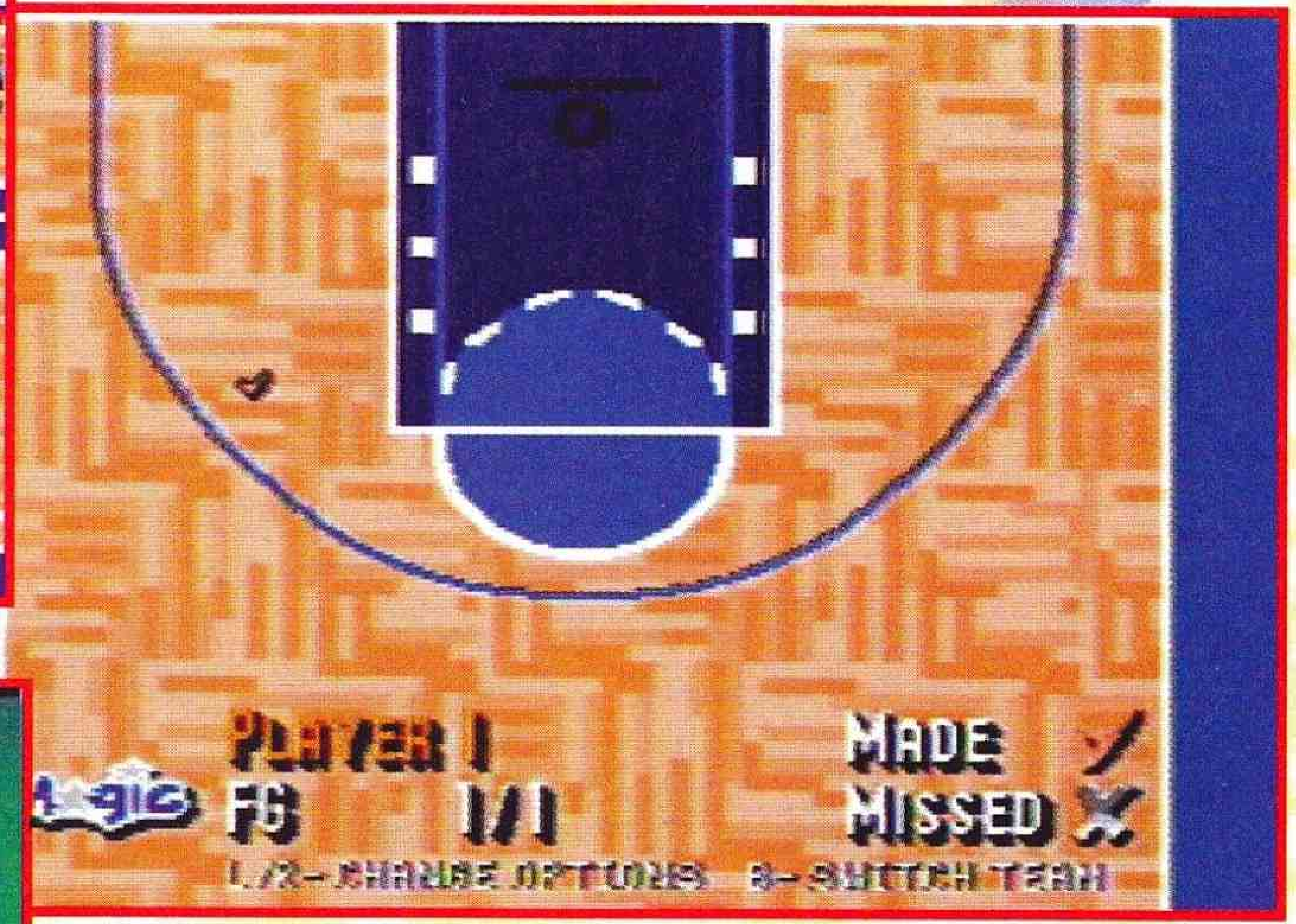
94

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Come si dice: "Squadra che vince non si cambia!"... Ed evidentemente alla EA Sports di questo detto hanno fatto tesoro...

Vi ricordate il periodo "d'oro" in cui i giochi targati EA Sports erano sempre uguali? Come, vi siete già dimenticati di tutti i vari Madden, uno identico all'altro, che venivano regolarmente lanciati sul mercato alla vigilia di un

nuovo campionato di una qualsiasi disciplina, magari cambiando solamente il titolo o il suffisso con la data? Ahh... Bei tempi quelli! Invece di recente quelli della EA Sports hanno preso il "vizio" di cambiare molteplici aspetti dei propri prodotti e scrivere le recensioni di questi giochi non è più facile come una volta: prima bastava prendere il testo di una recensio-



ne di un vecchio episodio e poi cambiare le parole. Be', e adesso cosa sono quelle facce terrorizzate? Pensate che siamo tornati ai vecchi tempi? No, no, state tranquilli, non c'è nessun problema, non è successo nulla di tutto questo. E' solo che le abitudini sono dure a morire e molto spesso ho quasi la malinconia di quei bei vecchi tempi in cui si facevano le nottate a lavorare e a trastullarci (ho ancora il ricordo nitido della prima colazione fatta con Alex in un baretto di via Farini alle sette di mattino dopo una notte di duro lavoro...).

Ma torniamo per un attimo a noi e a questo NBA Live '96, che ha molte cose in comune con FIFA '96.

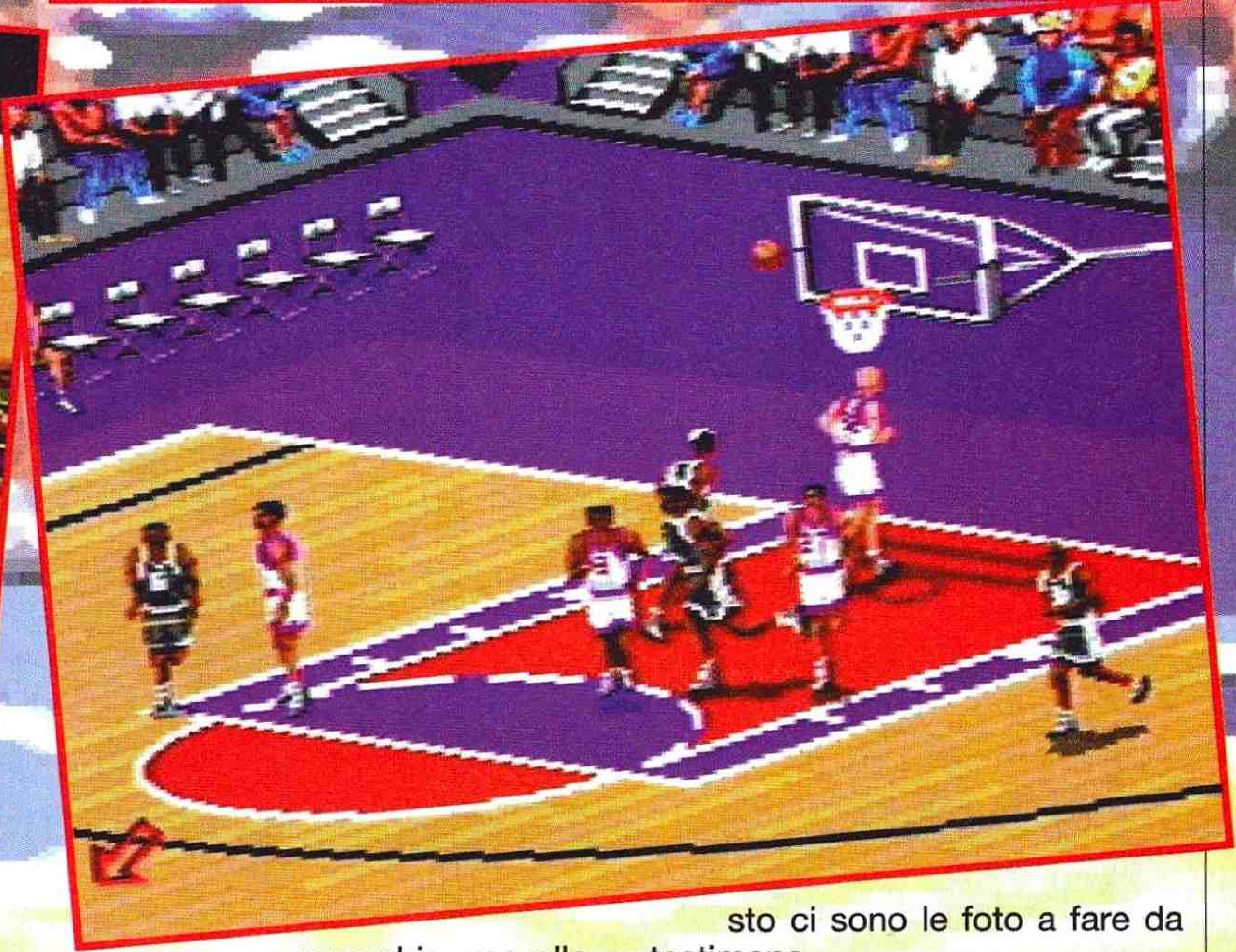
Tanto per cominciare è davvero sorprendente l'impegno profuso dai programmatori nell'intento di riuscire a migliorare una parte grafica che già un anno fa era notevole: gli sprite sono stati completamente ridisegnati per l'occasione e inoltre sono state aggiunte un numero considerevole di chicche che non potranno non fare piacere agli appassionati.

Come era lecito aspettarsi, sono state integrate anche nell'NBA le due nuove formazioni di cui si è tanto discusso durante la scorsa stagione, i Toronto Raptors e i Vancouver Grizzlies. Come tutti certamente saprete, per la prima volta nella storia del basket NBA, saranno presenti anche due cestisti nostrani, ovvero il grandissimo Vincenzino Esposito e Stefano "Bidon" Rusconi, che verranno rispettivamente schierati dai Raptors e dai Suns. Peccato solamente che i programmatori si siano dimenticati di inserire nei roster i due nazionali italiani!

Comunque a parte questo piccolo particolare, il resto c'è tutto!

Ma diamo un attimo un'occhiata ai vari menu. Se non vado errato non è cambiato nulla da NBA Live '95 per quanto riguarda le opzioni basilari e a ben vedere nemmeno quelle più avanzate. Sono però migliorate in maniera decisiva la

gestione, la facilità e l'intuitività dell'interfaccia che rientra comunque nei canoni ostici di una qualsiasi produzione EA Sports (tanto per ricordarla è il solito casino cercare di arrivare al menu desiderato senza avere girovagato per un numero abbondante di minuti in schermate delle quali non ci interessa proprio nulla, dato che con Start si va avanti, con B si torna indietro, con C si accende la luce e con A si fulmina il MD!).
A differenza di FIFA però, le differenze (o le migliorie, chiamatele come volete) non balzano subito all'occhio, in quanto sono più sottili. L'azione di gioco è stata a mio avviso leggermente migliorata, così come la grafica: maggiormente definita e più veloce. Per il resto non è cambiato quasi nulla, a parte questi piccoli particolari, ma che non potranno che fare piacere agli appassionati. Sicuramente l'aggiunta più interessante riguarda senz'altro l'implementazione nel menu delle "ingame statistics", del tabellino dei tiri: avete presente le lavagnette di plastica sulle quali si segnano in genere gli schemi? Be', in NBA Live '96 troverete un perfetto clone sul quale invece vi verranno segnati i tiri sbagliati o azzeccati per ogni singolo giocatore oppure per la squadra (è da notare che sulla versione PC però mancava!). So che ai più non potrà interessare di meno, però per chi è maniaco delle statistiche come me, è uno strippo garantito!



Bene, bene, a questo punto non resta che tirare le somme.
Avevo iniziato la recensione dicendo che le affinità con i cambiamenti riscontrati in FIFA erano parecchie, ma alla fin della fiera mi sono accorto che sono ben poche, nel senso che alla fine di grandi cambiamenti non ne ho notati. Io mi sono divertito parecchio a giocare NBA Live '96 su Megadrive (e intanto aspetto famelicamente la versione PC, insieme a FIFA '96, ovviamente!), forse più di NBA Live '95 su Super Nintendo: il fatto è che a parte le cose segnalate, non ci sono stati grandi cambiamenti. Rimane però il dato di fatto che NBA Live è una grandissima simulazione e ne consiglio l'acquisto anche a tutti quelli che già possiedono il '95. Ah, un'altra precisazione, prima di concludere: come per Fifa, nella versione 16 Bit di NBA Live '96 non c'è traccia del famoso Virtual Stadium (l'engine che permette di giocare la propria partita da un'angolatura qualsiasi), perciò mettetevi il cuore in pace, del resto ci sono le foto a fare da testimone.
In definitiva ci troviamo di fronte a un altro piccolo gioiellino targato EA Sports, un marchio che ormai è una garanzia. Io la mia l'ho detta, poi fate voi!
Byez!

MAO

MEGADRIVE	
GRAFICA + veloce e definita - un po' scattoso lo scrolling	90
SONORO + belle musichette - effetti sonori ripetitivi	80
GIOCABILITA' + abbastanza immediato	89
LONGEVITA' + possibilità di disputare stagioni complete + giocare in due è sempre uno sballo!	94
EA SPORTS	94

wipEout

94

GIOCATORI:	**1-2 (LINK)**
LIVELLI:	**-**
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:	**1**

Disporsi sulla griglia... Accendere i motori... Luce rossa... Gialla... Verde! Decollo!.. Ma... Come, Decollo?!?

Bene bene, a quanto pare la Psygnosis vorrebbe a tutti i costi convincerci che i suoi prodotti sono "qualcosa di travolgente" (citazione colta), avendo sfornato nel giro di un paio di mesi titoli come Discworld, 3D Lemmings e Destruction Derby: c'è qualcuno che si sente di biasimarla? Io no di certo, specialmente dopo aver giocato anche a questo Wipeout, un bell'incrocio tra il caro, vecchio (se così si può dire) Crash'n'Burn per 3DO e Ridge Racer, e scusatemi se è poco! Ma andiamo con ordine: innanzitutto c'è da dire che Wipeout viene supportato da un background di spessore non indifferente, cosa molto rara per i giochi di guida in genere; le istruzioni del gioco si aprono con una "Breve storia della lega corse antigravitazionali F3600 (tratta dagli archivi della commissione di gara F3600)", composta perlopiù da stralci di quotidiani, giornali di economia e riviste sportive delle annate 2018-2050, che narrano dell'evoluzione dei motori antigravitazionali: inizialmente bollati come inefficienti, inadatti al trasporto di massa e non economici dal Simposio Mondiale sulla Tecnologia, vengono poi rivalutati nel giro di un quarto di secolo finendo per sostituire i tradizionali mezzi di locomozione... Tutto questo per spiegare il come e il perché Wipeout si differenzi dai normali giochi di corse, in quanto i veicoli in gara sono velocissime vetture futuristiche che corrono a qualche decina di centimetri dal suolo (avete presente le moto "volanti" di Guerre Stellari?), anziché su quattro ruote. Alle competizioni partecipano le maggiori scuderie del mondo in rappresentanza di Giappone, USA/Canada, Russia e Consorzio Europeo; ognuna dispone di due vetture che, tecnologicamente parlando, si differenziano molto da squadra a squadra (mentre la scelta del pilota da impersonare non ha molto peso); i quattro principali team sono la AG Systems, la Auricom Research, la Qirex Indust e la Feisar, per un totale di otto "mac-

MA **Dopo aver maledetto più volte i programmatori e dopo aver ripetutamente tentato di sfondare il televisore con la testa, ho deciso di smettere di lamentarmi della difficoltà e di imparare a giocare senza tante storie. Dopo aver mandato giù il fatto che la "nave" si ferma ogni volta che tocca il bordo della pista e che gli avversari desiderano solo ed esclusivamente la vostra morte, ho imparato ad apprezzare la velocità, la sfida e pure il divertimento, che non è poco una volta superate le crisi isteriche della prima giornata. Parecchie persone qui si sono fermate alla prima impressione, e la stessa cosa capiterà a chi si porterà Wipeout a casa. Ricordate solo una cosa: almeno in questo caso, perseverare non è diabolico - è fondamentale.**

chine" in pista... Inutile dire che dati tecnici, biografie dei corridori e tutti gli altri minimi particolari del genere sono dettagliatamente elencati all'interno delle spiegazioni... Non starò quindi a tediarvi con sigle e codici cifrati vari, anche perché finalmente, con le versioni europee dei giochi, iniziano ad arrivare anche le traduzioni dei libretti inclusi nelle confezioni dei giochi: ebbene sì, le istruzioni sono in italiano (alla buon'ora), quindi passiamo ad altro! Prima di cominciare a giocare si potrà scegliere tra sfida singola, campionato e time trial, ovvero la corsa a cronometro; in seguito, una volta decise scuderia, pilota e classe delle corse (Venom o Rapier, quest'ultima più ardua) potrete cominciare a volare (nel vero senso della parola) su sei lunghissimi tracciati per tre giri consecutivi. Da notare che, per poter accedere alla classe Rapier, bisogna vincere la classifica piloti (quella del campionato) nel modo Venom, rendendo così disponibile, a conti fatti, una dozzina di percorsi. Durante il tragitto, passando sopra ad apposite icone, potrete aumentare di velocità o ottenere dei simpatici gadget (ar-

mi e potenziatori) da utilizzare in caso di necessità: lo scudo per attutire gli attacchi nemici, il turbo che imprime un'accelerazione alla Supercar, le mine da seminare dietro di sé, l'onda d'urto che rende il veicolo colpito poco maneggevole per un tot di tempo, i razzi, i missili a ricerca automatica e, nel modo a due, il RevCon (sparato sull'avversario ne inverte i comandi sulla pulsantiera del joypad, cattivissimo!); a proposito, non fatevi ingannare dalla dicitura "one or two players" sulla confezione del CD: non si tratta dello split screen, l'unico modo per avere un avversario umano è possedere il famoso/famigerato link (il cavetto che permette di collegare due Playstation), oltre a due televisori e due copie del gioco... Roba da ricchi, in poche parole! Be', ora non scoraggiatevi, per godere delle meraviglie grafiche di Wipeout una sola console per fortuna basta e avanza: i poligoni utilizzati non si contano nemmeno, le ombreggiature e gli smussi sono realizzati a opera d'arte (ma c'è ancora bisogno di dirle, queste cose?) e l'aggiornamento dello schermo è roba da far paura, con ritardi ridotti ai minimi termini anche in rettilineo e nelle fasi più brucianti delle corse: le piste oltre a essere belle lunghe e coloratissime sono anche varie e costellate di particolari (che non c'entrano assolutamente niente col gioco ma di certo non dispiacciono), come per esempio l'astronave di salvataggio che, per i salti nel vuoto dai vari trampoloni effettuati a (troppo) bassa velocità, evita lo sfracellamento in fondo allo strapiombo andando a recuperare il fortunatissimo di turno con un apposito "raggio traente", e lo deposita sano e salvo sull'altra sponda (del circuito, si intende). Bivi, curve paraboliche, gallerie, dossi e altre amenità del genere si alternano ai tratti lineari delle varie piste, dove si riescono a raggiungere velocità incredibili sempre stando attenti alle collisioni con gli avversari ma, soprattutto, con i guardrail... E qui devo

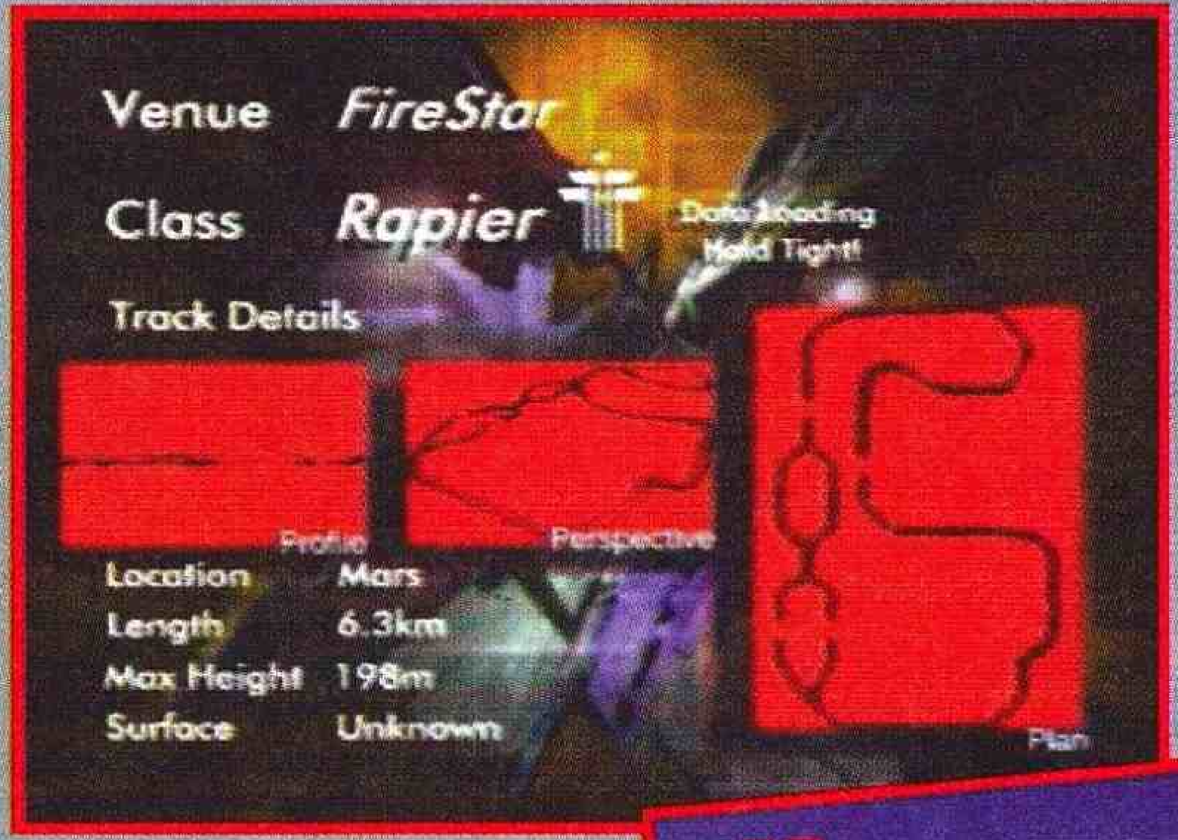
HYPE

Il gioco tanto atteso per PS-X sembra aver mantenuto praticamente tutte le aspettative: grafica incredibile, bel sonoro (non tutte le tracce audio sono sopportabili) e parecchia velocità. A questo proposito bisogna dire che con la visuale dall'interno dell'abitacolo (la mia preferita - qualcuno mi contesterà...) la velocità con la quale sfrecciano i velivoli è impressionante!
L'unica cosa che può suscitare qualche rammarico è la difficoltà quasi esasperante del gioco (praticamente dovete imparare le piste a memoria), ma è anche vero che rendere più semplice la possibilità di qualificarsi esaurirebbe il gioco in un'oretta! A me piace così.

fare una piccola precisazione: le prime partite a Wipeout potrebbero forse risultare deludenti, proprio perché a ogni minimo urto si perde un sacco di velocità... E in un titolo dove la velocità è tutto la cosa potrebbe sembrare abbastanza grave! Ebbene, non è così: il bello di questo gioco è che si possono raggiungere livelli di manovrabilità del mezzo inizialmente insperati, non a caso oltre al normale freno (basta lasciare l'acceleratore e la navetta subisce un notevole rallentamento) ci sono anche due stabilizzatori laterali (comandati dagli shift), da usare insieme alle direzioni per correggere le traiettorie al millimetro... D'accordo, prima di imparare a fare i peli ce ne vuole, ma volete mettere la soddisfazione di fare una gara non solo veloce, ma anche tecnica? Senza contare che, trattandosi di veicoli volanti, una botta di lato presa a 300 all'ora dovrebbe essere sufficiente a farvi finire a Cologno Monzese, mentre bene o male qui si resta in pista. Le viste sono due, una da dietro e l'altra in soggettiva (se proprio volete farvi venire un infarto...), il tutto è introdotto dal solito filmato in computer grafica-che sì-va be'-è bello-ma è facile da realizzare-però è bello lo stesso, e condito da effetti sonori niente male. La colonna musicale è tutta a base di pezzi techno degli Orbital, dei Leftfield e dei Chemical Brothers, che forse sono un gruppo solo o forse no... Personalmente non li ho mai sentiti nominare, ma se hanno sprecato un adesivino con sopra i loro nomi per ogni confezione è probabile che in patria siano famosi (in ogni caso queste cose non chiedetele a me che preferisco gli AC/DC, d'accordo?)... E con questo è tutto: tirate le somme Wipeout mi sembra un titolo eccellente, e se anche le prossime produzioni della Psygnosis si manterranno su questi livelli, credo proprio che alla Namco qualcuno dovrà darsi da fare per mantenere l'egemonia sul mercato della Playstation.

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo

ALEX Mah, Wipeout mi ha impressionato per la velocità e la fluidità che riesce a raggiungere, anche se come gara non la trovo troppo stimolante: gli avversari si incontrano decisamente di rado (anche se quando succede sanno essere dei bei rompiscatole), e si gareggia più che altro con se stessi, per acquisire un controllo del mezzo impeccabile, peraltro necessario per portare a termine delle gare quantomeno decenti. A parte questo unico neo (sarà giusto considerarlo tale?) Wipeout mi pare un prodotto di tutto rispetto, ottimamente realizzato sia dal punto di vista tecnico che da quello di giocabilità e longevità. Bel lavoro, Psygnosis.



PLAYSTATION	
GRAFICA + strabiliante + una marea di particolari	96
SONORO + davvero niente male... - ... Se non odiate la techno	90
GIOCABILITÀ - farci la mano è una fatica... + ... Ma ne vale davvero la pena	92
LONGEVITÀ + adrenalinico + piste lunghissime	92
SONY/PSYGNOSIS	94

flycom SRL

VIA LIGURIA,2 - 20040 BELLUSCO (MI)

ORARIO: 09 >12.00 - - - 14.00 >19.00 SABATO INCLUSO

> MEGADRIVE <

M.DRIVE.2 + 1 JOIPAD	199.000
M.DRIVE.2 + GIOCO	225.000
JOYPAD PRO 4* 6 TASTI	29.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHT.2	35.000
ASTERIX	*49.000
BATMAN FOREVER	*109.000
BLOOD.SHOT	*69.000
BONKERS	*75.000
BOOGERMAN	*75.000
CASTELVANIA	*55.000
CHAKAN	*39.000
CHUCK ROCK 2	*65.000
CLAYFIGHTER	*55.000
COMIX ZONE	>Telefona!
DRAGON (Bruce Lee)	*65.000
DYNAMITE HEDDY	*79.000
ECCO THE DOLPHINE 2	*75.000
ETERNAL CHAMPIONS	*65.000
FIFA SOCCER'95	*79.000
FIFA SOCCER'96	>Telefona!
GENERATIONS LOST	*55.000
GLOBAL GLADIATORS	*39.000
GOLDEN AXE	*49.000
HYPER DUNK BASKET	*49.000
IL TAGLIAERBE	*55.000
INCREDIBLE HULK	*55.000
JAMES BOND 007	*49.000
JOHN MADDEN FOOTB.92	*35.000
JOHN MADDEN FOOTB.94	*49.000
MEGA SWIW	*55.000
MEGA TURRICAN	*55.000
MICROMACHINES'96	>Telefona!
MISS PACMAN	*69.000
MORTAL KOMBAT 2	*79.000
MORTAL KOMBAT 3	>Telefona!
N.H.L.HOCKEY '94	*55.000
N.H.L.HOCKEY '95	*75.000
PER ALTRI TITOLI	>TELEFONA!
PETE SAMPRAS TENNIS	*75.000
R.B.I. BASEBALL	*55.000
RED ZONE	*69.000
RISTAR	*89.000
ROAD RUSH 3	*79.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	*65.000
SONIC & KNUCKLES	*89.000
SPARKSTER (Rocket 2)	*65.000
STREET OF RAGE	*55.000
SUBTERRANEA	*65.000
SYLVESTER & TWEETY	*69.000
TAZMANIA 2 RETURN	*75.000
TERMINATOR	*35.000
TERMINATOR 2	*39.000
TERMINATOR 2 JUD.DAY	*55.000
TINY TOONS	*55.000
TOPOLINOMANIA	*69.000
TURTLES HYPERSTONE	*55.000
ULTIMATE SOCCER	*69.000
URBAN STRIKE	*69.000
WORLD CHAMP.SOCCER 2	*69.000
WORLD CUP RUGBY'95	*75.000
WORLD CUP USA'94	*49.000
X-PERTS	>Telefona!
ZOMBIES	*49.000

SEGA >32 X <SEGA

ADATTATORE 32 X	*299.000
DOOM	*99.000
SONIC CHAOTIX	*99.000
VIRTUA RACING DE LUXE	*99.000

PREZZI PAZZI, PAZZIIII!

RAGAZZI !! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MEGA DRIVE	*****	*MEGA DRIVE*	*****
*ALIEN SOLDIER	79.000	*AERO ACROBAT 2	69.000
*CAPITAN HAVOC	49.000	*ROCKET KNIGHT AD.	45.000
*GUNSTAR HEROES	59.000	*SONIC 3	69.000
*NBA JAM	26.000	*SONIC SPINBALL	39.000
*STREET FIGHTER 2	45.000	*SUPER SHINOBY 2	45.000
*SHAQ-FU	49.000	*WIZ N LIZ	35.000
*STREET OF RAGE 3	79.000	*ZERO KAMIKAZE	69.000
GAME GEAR	*****	MASTER SYSTEM	*****
*AXE BATTLER	32.000	*BATMAN RETURNS	29.000
*CHAKAN	32.000	*STAR WARS	28.000
*NBA TOURN EDITION	45.000	*RESCUE MISSION	25.000
*PETE SAMPRAS	39.000	*ROBOCOD 2	27.000
*PAPERBOY	32.000	*ROBOCOP vs TERM.	32.000
*ROBOCOD 2	29.000	*GOLDEN AXE	28.000
GAME BOY	*****	SUPERNINTENDO	*****
*DONKEY KONG LAND	59.000	*DINO DINI'S SOCCER	59.000
*FORMULA 1 RACE	39.000	*JUSTICE LEAGUE	79.000
*MR.NUTZ	39.000	*FIFA INT. SOCCER'	69.000
*KILLER INSTINCT	TEL.!!!	*STREETFIGHTER 2 T.	55.000
*STREET FIGHTER 2	TEL.!!!	*NBA JAM T.EDITION	79.000
*ZELDA THE LEGENDS	39.000	*SUPER METROID	59.000
************************	*******	************************	*******

ATTENZIONE !!! QUESTI PREZZI E ALTRI GIOCHI LI PUOI TROVARE A BELLUSCO (MI) VIA LIGURIA N.2

CIRCONVALLAZIONE VIMERCATE - TREZZO

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI A PREZZI INCREDIBILI

SEGA >SATURN< SEGA

SATURN CONSOLE	>Telefona!
JOIPAD SATURN	*69.000
GOLDEN AXE DUEL	*136.000
NBA JAM	*92.000
RACE DRIVIN	*89.000
SLAM DUNK	*129.000
STREET FIGHTER 2	*92.000
SUPER SHINOBY EX	*89.000
VIRTUA FIGHTER	*89.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	*99.000
VIRTUA HANG ON GP'95	*136.000
WING ARMS	*136.000

> MASTER SYSTEM <

ASTERIX	*39.000
CHAMPIONSHIP HOCKEY	*39.000
COOL SPOT	*39.000
DESERT STRIKE	*39.000
DONALD DUCK+T-SHIRT	*49.000
G-LOC	*39.000
INCREDIBLE HULK	*35.000
MASTER OF DARKNESS	*35.000
RENEGADE	*32.000
STREET OF RAGE	*39.000
STRIDER 2	*32.000
TERMINATOR 2	*39.000

> SUPER NINTENDO <

S.NINTENDO + GIOCO	225.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	25.000
JOYSTIC SUPER-1	34.000
BATMAN FOREVER	*129.000
BRUTAL PAWS OF FURY	*69.000
DEMOLITION MAN	*129.000
HURRICANES SOCCER	*65.000
INDIANA JONES	*65.000
JUSTICE LEAGUE	*95.000
KICK OFF 3	*65.000
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	*79.000
KILLER ISTINCT	>Telefona!
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	*55.000
MEGAMEN X	*79.000
MORTAL KOMBAT	*59.000
MORTAL KOMBAT 3	>Telefona!
RETURN OF SUPERMAN	*69.000
SLAM.MASTER	*79.000
SPIDERMAN X-MEN	*65.000
SUPERMARIO ALL STAR	*85.000
TERMINATOR 2	*65.000
TINI TOONS	*55.000
WINTER OLYMPICS	*69.000
ZOMBIES	*55.000

> SONY PLAYSTATION <

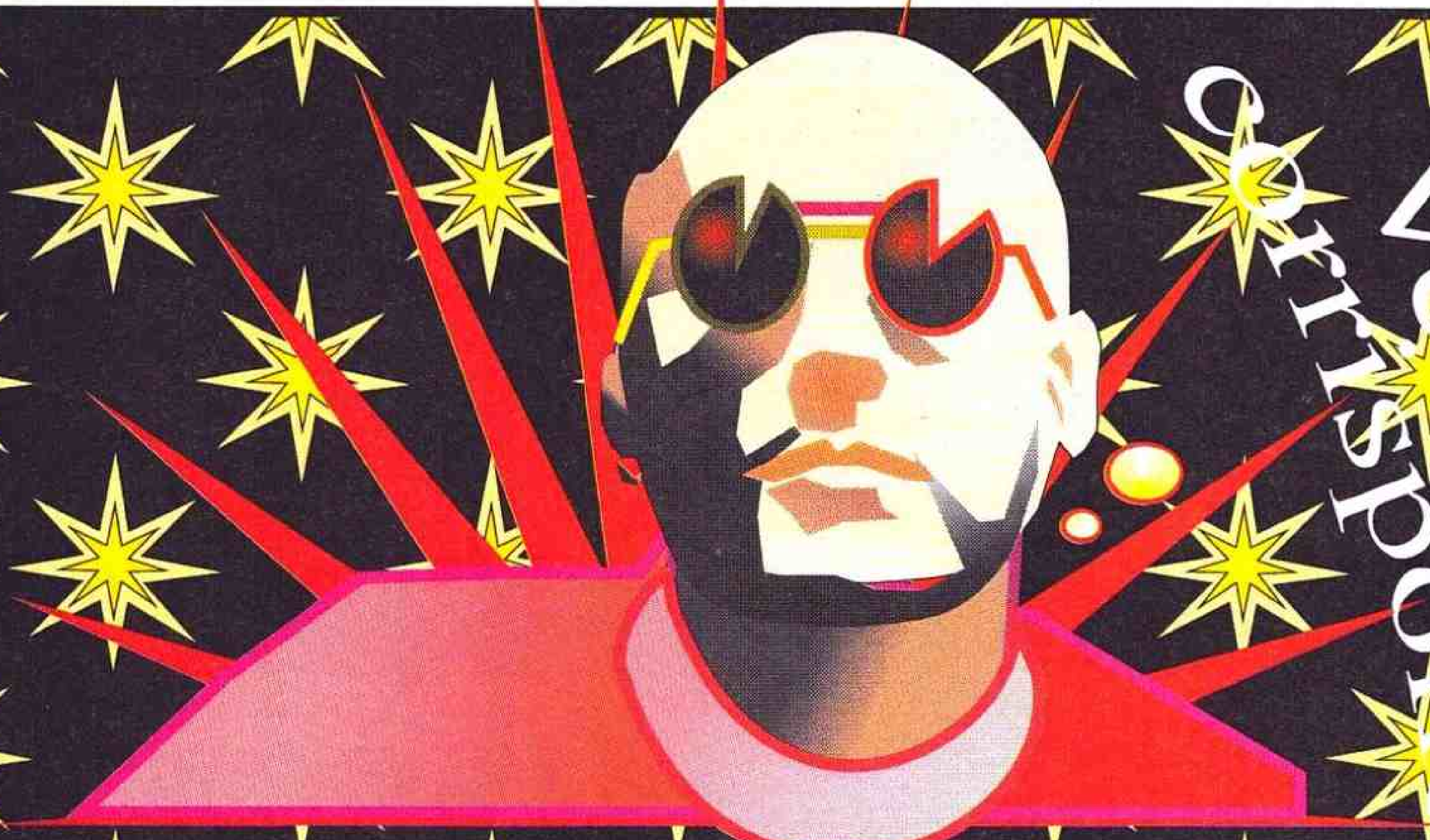
PLAYSTATION ITALIA	>Telefona!
JOIPAD PLAYSTATION	*69.000
MEMORY CARD	*55.000
DESTRUCTION DERBY	*119.000
EXTREME SPORT	*109.000
KILEAK THE BLOOD	*109.000
KRAZY IVAN	*109.000
MORTAL KOMBAT 3	*135.000
NBA JAM	*92.000
PHILOSOMA	*109.000
RIDGE RACER	*119.000
STREET FIGHTER 2	*92.000
TEKKEN	*135.000
TOSHINDEN	*109.000
TWISTED METAL	*109.000
RAYMAN	>Telefona!

Tutti i marchi e nomi appartengono ai loro legittimi proprietari. Vendita P. T. a norma di legge. I prezzi sono IVA inclusa.

Vendita per Corrinspondenza Tel. 039. 6022631

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

Spedizioni a mezzo posta fino ad esaurimento. Altri titoli a richiesta. Disponibili listini per Rivenditori.



VIRTUAL GAMES

Vendita per corrispondenza

negozio in via del Sagittario 3 a FINALE LIGURE 17024 SAVONA

Tel. 019-695291 FAX. 019-690120

ATTENZIONE !!!! ATTENZIONE!!!!! ATTENZIONE!!!
ATTENZIONE!!!!! ATTENZIONE!!!!!! ATTENZIONE!!!
ATTENZIONE!!!!! ATTENZIONE!!!!!! ATTENZIONE!!!

Nel mese di Novembre per Mega Drive ,Sup. Nintedo Saturn, Playstation e 3DO vi faremo i prezzi da grossista Veniteci a trovare nel punto vendita a Finale Ligure in provincia di Savona oppure telefonate allo 019-695291. Ricordate solo per il

NOVEMBRE

Alcuni esempi:
Playstation ITA.+ AIR COMBAT L.829.000
Playstation GIAP.+Tekken L.949.000
Sega Saturn+Virtual Fghiter Remix L.849.000
3DO USA +Gioco +converter L. 899.000
Mega Drive 2+2 Joipad L. TEL.
Supper Nintendo L. TEL.

Anche tutti i giochi a prezzi mai visti.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari.

SIAMO APERTI TUTTI I GIORNI DALLE 10 ALLE 20 SABATO E DOMENICA COMPRESI

Software News commercializza solo giochi originali

ORDINARE È FACILE

TELEFONO dalle 10.00 alle 20.00 011 - 68.12.582

FAX 24h su 24h 011 - 68.12.582.

Spedizione a mezzo corriere espresso o spedizione postale.

Tel./Fax 011 - 68.12.582

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via G. Deledda, 18 • 10024 MONCALIERI (To)

SOFTWARE•NEWS

Novità software dal mondo

PREZZI SHOCK!!!

MEGA DRIVE

ALADDIN	69000
ART OF FIGHTING	79000
ASTERIX POWER OF GODS	109000
BATMAN E ROBIN	109000
BATMAN FOREVER	109000
CASTLEVANIA BLOOMLINES	79000
CASTLEVANIA X VAMPIRE	Telefonare
CHAKAN	39000
COMIX ZONE	129000
DESERT DEMOLITION	109000
DORAEMON	69000
EARTHWORM JIM 2	Telefonare
FATAL FURY 2	49000
FIFA INT. SOCCER 96	Offerta
FORMULA ONE WORLD CHAM.	119000
GLOBAL GLADIATOR	39000
LANDSTALKER	99000
LETHAL ENFORCER 2	69000
LETHAL ENFORCER con pistola	79000
MAXIMUM CARNAGE	69000
MEGA TURRICAN	49000
MICROMACHINE 96	Offerta
MORTAL KOMBAT 3	Offerta
MUTANT LEAGUE FOOT.	39000
NBA ALL STAR CHALL.	39000
NBA JAN TOURNAMENT ED.	95000
NHL ALL STAR HOCKEY 95	39000
NHL HOCKEY 95	69000
NHL HOCKEY 96	Telefonare
NIGEL MANSELL INDYCAR	69000
POWER MONGER	49000
PRIMAL RAGE	119000
RISKY WOOD	29000
ROCKET KNIGHT ADVENT.	39000
SAILOR MOON	89000
SAMURAI SHODOWN	99000
SCOOBY DOO	119000
SONIC SPINBALL	59000
SPIROU	109000
STREET RACER	99000
SUER REAL BASKETBALL	29000
SUPER STREET FIGHTER 2	69000
SYNDACATE	79000
TALE SPIN	29000
THE IMMORTAL	59000
THE PUNISHER	115000
THE STORY OF THOR	149000
THEME PARK	109000
TURTLES TOURNAMENT F.	69000
VIRTUA RACING	119000
YU YU HANKUSHO GAIDEN	69000
ZORRO	Telefonare

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT PlayStation™

3X3 EYES	159000
AIR COMBAT	129000
ALIEN TRIOLOGY	Telefonare
ALONE IN THE DARK 2	Telefonare
BOXER'S ROAD	149000
CYBER WARS	Telefonare
DEMOLITION DERBY	Telefonare
DISCWORLD	129000
DOUBLE HEADER BASEBALL	Telefonare
DRAGON BALL Z	149000
EXTREME GAMES	119000
FIFA SOCCER 96	119000
HYPER BASKET	Telefonare
HYPER FORMATION SOCCER	Telefonare
JHON MADDEN 96	119000
J-LEAGUE SOCCER PRIME GOAL	Disponibile
JUMPING FLASH	139000
KILEEK THE DNA	109000
KING OF BOWLING	169.000
METHAL JACKET	129000
MORTAL KOMBAT 3	Offerta
MYST	129000
NBA TOURNAMENT EDIT.	119000
NHL 96	119000
NOVASTORM	129000
PARODIUS DX	109000
PGA TOUR INTERNAT. 96	129000
PHILOSOMA	159000
POWER SERVE TENNIS	129000
PRO-WRESTLING	159000
PSYCHIC DETECTIVE	129000
RAIDEN PROJECT	109000
RAYMAN	129000
RIDGE RACER	149000
RIDGE RACER	109000
SHOCK WAVW ASSAULT	129000
STREET FIGHTER MOVIE	129000
STRIKER	Telefonare
TEKKEN	149000
THOSHINDEN	119000
TOTAL ECLIPSE	129000
V-TENNIS	129000
VAMPIRE-DARKSTALKER	Telefonare
WIPE OUT	Offerta
ZERO DIVIDE	159000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

AERO THE ACROBAT 2	89000
ALIEN 3	49000
ASTERIX & OBELIX	119000
B.O.B.	49000
BATMAN FOREVER	119000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	49000
BIKE & MICE FROM MARS	95000
BREATH OF FIRE 2	139000
CASTLEVANIA X-VAMPIRE	129000
CHRONO TRIGGERS	149000
COMIX ZONE	119000
D-FORCE	59000
DEMON'S CREST	99000
DONKEY KONG COUNTRY 2	Offerta
DOOM	149000
F-ZERO	49000
FATAL FURY 2	89000
FEVER PITCH SOCCER	109000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69000
FLASHBACK	49000
GP-1 PART 2	84000
HEAD ON SOCCER	109000
HULK	59000
INDIANA JONES GREAEST ADV.	69000
INDYCAR RACING NIGEL MANSELL	89000
INTERNAT. SUPERSTAR SOCCER 2	Offerta
JIMMY CONNORS TENNIS	69000
JUDGE DREDD	109000
JUSICE LUAGUE	99000
KICK OFF	59000
KILLER INSTINCT	Offerta
KING ARTHUR	119000
KIRBY'S DREAM COURSE	99000
LION KING	109000
MECHWARRIOR	49000
MEGAMAN 7	119000
MEGAMAN X	89000
MEGAMAN X 3	Telefonare
MORTAL KOMBAT 2	89000
OFFROAD	49000
PARODIUS	49000
POCK & ROCK 2	99000
POP & TWINBEE	59000
POWER DRIVE	79000
POWER INSTINCT	89000
PUYO PUYO 2	119000
ROCK & ROLL RACING	59000
RUN & GUN	119000
SAMURAI SHODOWN	79000
SECRET OF MANA 2	Offerta
SECRET OF THE STARS	129000
SHAQ-FU	69000
SPEEDY GONZALES	109000
STAR TREK DEEP SPACE 9	119000
STAR TREK STAR FLEET ACADEMY	109000
STREET RACER	79000
STUNT RACE FX	69000
SUPER METROID	59000
SUPER POUNCHOUT	99000
SUPER RETURN OF THE JEDI	79000
SUPER STREET FIGHTER II	95000
SUPERMARIO LAND 2	Offerta
THEME PARK	129000
TOPOLINOMANIA	69000
TOTAL CARNAGE	79000
TURTLES IN TIME	59000
VORTEX	69000
WARIO WOODS	89000
WATERWORLD	Telefonare
WORLD HEROES II	109000
X-KALIBER 2097	49000
YOSHI ISLAND	Offerta
ZERO THE KAMIKAZE	79000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	69000

3DO

ALONE IN THE DARK 2	99.000
BALLZ	109000
BATTLESPORT	119000
BRAINDEAD 13	119000
CLAYFIGHTER2	Telefonare
CORPSE KILLER	99000
CREATURE SHOCK	119000
CRIME PATROL	109000
CYBERIA	Telefonare
D's DINNER TABLE	109000
DESCENT	Telefonare
DRAGON TYCOON	129000
DRUG WARS	109000
FLYING NIGHTMARE	109000
GEX	89000
GUARDIAN WAR	49000
HELL-THE CYBER TRIP	109000
ICE BREAKER	109000
KILLING TIME	129000
KINGDOM THE FAR REACHES	105000
MAD DOG MC CREE	69000
MAD DOG MC CREE II-LOST GOLD	109000
MAZER	115000
PANZER GENERAL	109000
REAL PINBALL	109000
RETURN FIRE	99000
SEAL OF THE PHARAOHN	109000
SHANGAI	109000
SLAM & JAM 95	109000
SPACE ACE	115000
SPACE HULK	115000
SPACE PIRATS	105000
SWORD SORCERY	99.000
VR BOXING	98.000
WACKY RACE 2	99.000
WHO SHOT JONNY ROCK?	109000
WING COMMANDER 3	115000
ZHADNOST	109000

SEGA SATURN

ASTRAL	119.000
BLAZING TORNADO	109.000
BUG	99.000
CLCK WORK KNIGHT	89.000
CYBER SPEEDWAY	Telefonare
DAYTONA	119.000
EXCECTOR	129.000
FANTASTIC PINBALL	119.000
GOLDEN AXE THE DUEL	129.000
GRAND CHASER	109.000
LAYER SECTION	119.000
MORTAL KOMBAT 3	Offerta
MYST	119.000
NEO GENERATION	139.000
PANZER DRAGON	119.000
RACE DRIVIN	109.000
ROBOTICA	109.000
SHINOBI DEN	99.000
SHINOBI LEGIONS	119.000
SIDE POCKET	109.000
SIM CITY 2000	129.000
SLAM DUNK	109.000
STEAM GEAR MASH	139.000
STREET FIGHTER MOVIE	115.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	99.000
VIRTUA RACING	Telefonare
VIRTUIA VOLLEYBALL	129.000
WING ARMS	129.000
WORLD WAR SIMULATION	139.000
WORLDWIDE SOCCER	109.000

HARDWARE

Megadrive:

Console MDII+Sonic 2 2 joypad	**245.000**
Adattatore MEGAKEY	29000
Adattatore 4 giocatori MD	69000
Adattatore EURO-JAPAN	14000
Adattatore SUPER MEGA KEY	35000
Alimentatore per MD1 e MD2	19000
Cavo antenna per MD1 E MD2	19000
Cavo scart per MD1 e MD2	19000
Fighter-1 Professional Joystick 6 Pulsanti	39000
Fighter-2 joypad 6 pulsanti	28000
Fighter-5 Grande joystick da tavolo	59000
Joypad ad infrarossi senza filo	49000
Joypad originale Sega MD 6 pulsanti	49000
Prolunga per joypad metri 2.5	9000
Genipack Magic Card *(ti permette di inserire i codici per avere vite infinite,energia illimitata ecc.come l'ActionReplay)*	49000

Supernintendo:

Console Supernin.	**199.000**
Console Supernin. +STARWING	**209.000**
Adattatore SFX	**29.000**
Joy pad	**29.000**
Super-4 Joypad	29000
Fighter-5 Grande joystick da tavolo	59000
Joypad CAPCOM Ideale per picchiaduro	39000
Coppia di Joypad senza fili ad infrarossi	99000
Prolunga per joypad metri 2.5	9000
Alimentatore	19000
Cavo scart	24000
Adattatore multitap fino a 6 giocatori	49000

Saturn:

CONSOLE	**990.000**
Cavo antenna SEGA	29000
Cavo S-video alta definizione	39000
Cavo scart	29000
Joypad orginale SEGA	59000
Joystick da tavolo SEGA	99000
Memory card	79000
Modulo Full motion video per video CD	450000
Volante Arcade Racer SEGA	149000

Sony Playstation:

PSX EUROPEO	**749.000**
PSX U.S.A.	**849.000**
PSX JAP	**990.000**
Joustick Sony	119000
Joypad Sony originale	69000
Memory Card	69000
Mouse Sony	99000
Prolunga per joypad	19000

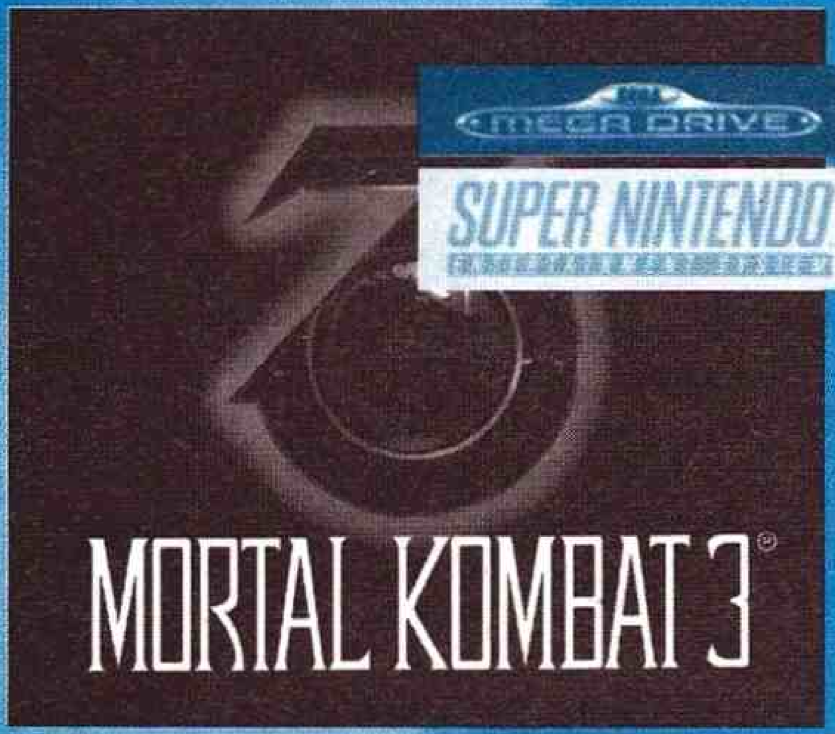
3DO:

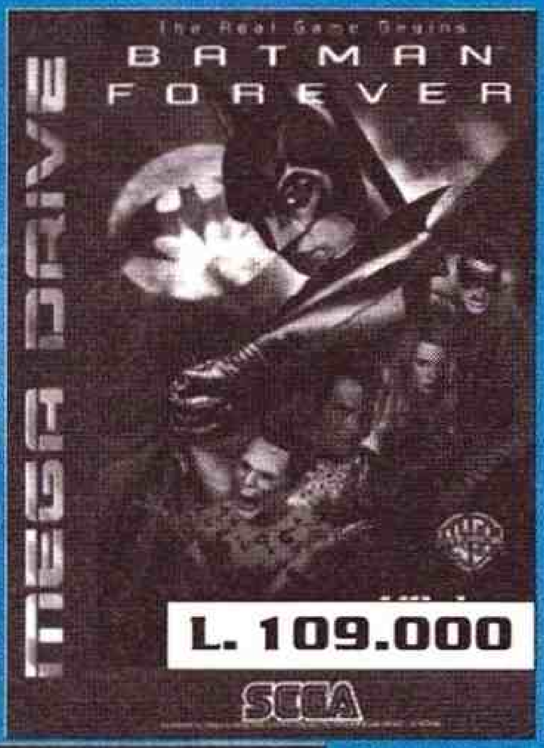
Console Panasonic FZ-10	**845.000**
3DO Console	**799.000**
Console Panasonic FZ-1 euro	**1.090.000**
Game Gun (Pistola)	109000
Joypad 6 tasti	69000
Joypad infrarossi	99000
Joypad originale	79000
Joystick Flightstick	149000
Prolunga joystick	19000

Gameboy:

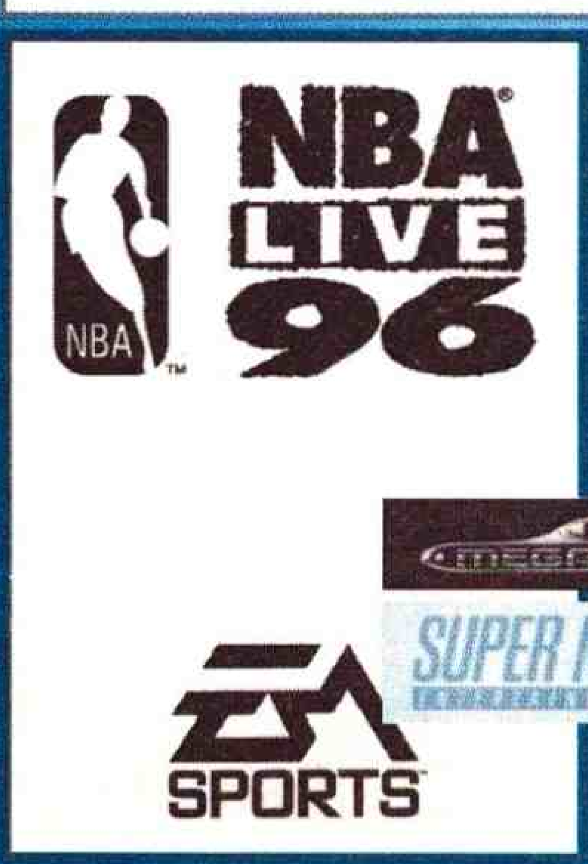
Alimentatore	15000
Battery pack +caricabatterie	29000
Lightmaster luce +lente	19000
Schermo in plastica di ricambio	10000

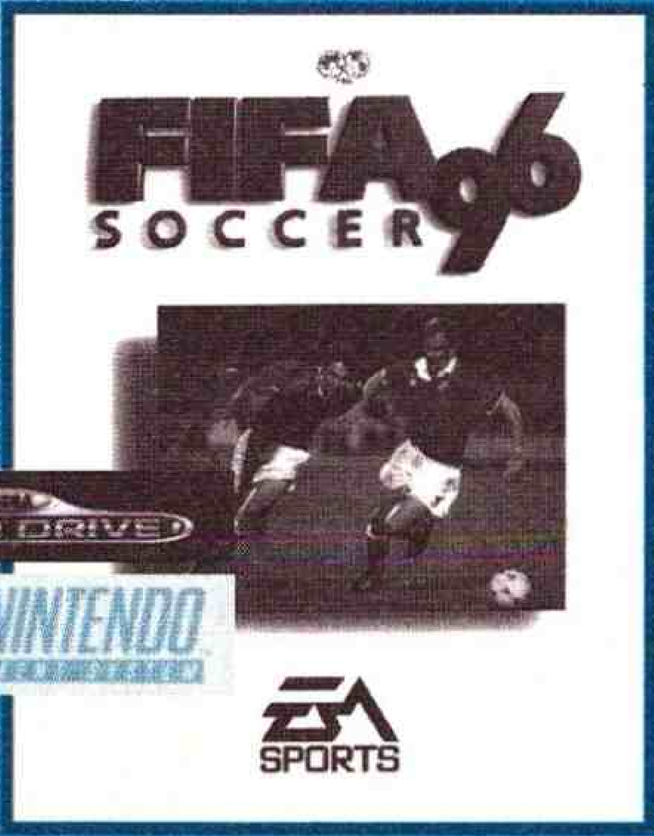
Vasto assortimento di titoli per Gameboy e Gamegear a partire da L. 29.000



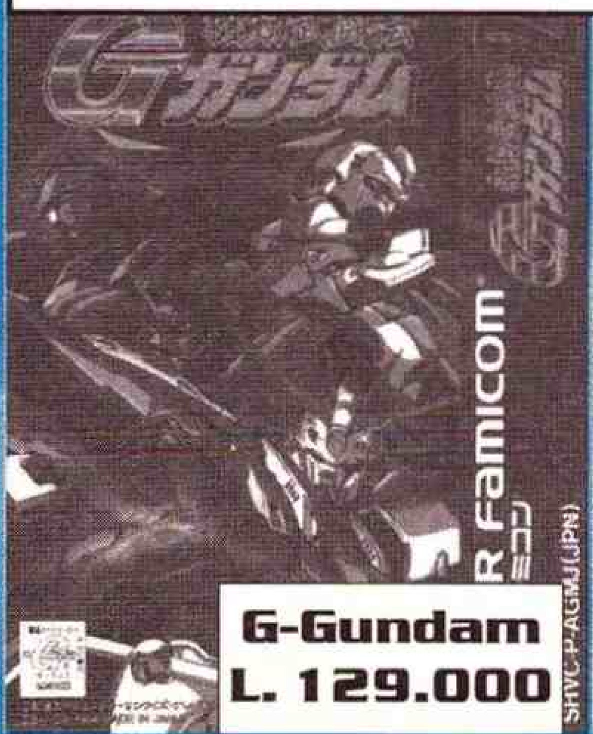


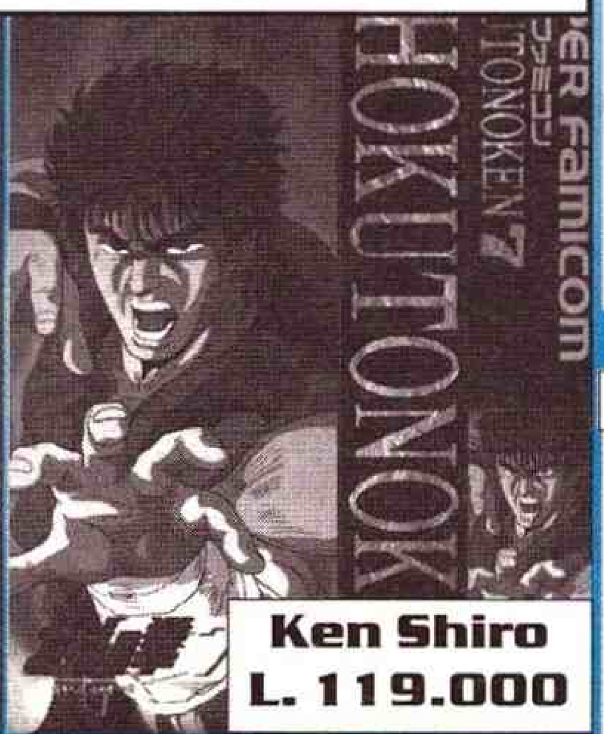
NBA Live 96
Mortal Kombat 3
e FIFA 96
sono disponibili...
ORDINALI SUBITO!





I picchiaduro più richiesti per Supernintendo





❑ TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA ❑ TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA 12 MESI ❑ NOMI E MARCHI RIPORTATI SONO DI COMPETENZA DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

Ideazione & Impaginazione: A.Filigno

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

DREAM LAND

centro videogames
modellismo e giapponeserie

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36
Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621

ORDINA AL

☎ 0541/786496

FAX 0541/786621

NEWS

Alone in the Dark II (PSX)
Striker (PSX)
Carnage Heart (PSX)
Kileak the Blood II (PSX)
Toshinden II (PSX)
Macross (PSX)
Ridge Racer Revolution (PSX)

NEWS

Virtua Cop (SAT)
Bragon Ball Z (SAT)
X-Men (SAT)
F-1 Live Formation (SAT)
Rayman (SAT)
Hat Trick Hero S (SAT)
Dragon Force (SAT)

PSX

Ace Combat	L. 129000
Aquanaut's Holiday	L. 139000
Arc the Lad	L. 139000
Boxer's Road	L. 139000
Cyber Sleed	L. 139000
Cyber War	L. 189000
Dragon Ball Z	L. 139000
Exectotr	**L. 139000**
Gundam	L. 139000
Hermie Hopperhead	**L. 139000**
Hiper Formation Soccer	**L. 139000**
J. League Prime Goal Ex	**L. 139000**
J. League Winning Eleven	L. 139000
Jumping Flash	L. 139000
King of Boowling	**L. 139000**
King's Field II	L. 139000
Magic Beast Warriors	L. 139000
Metal Jacket	**L. 139000**
Motor Toon	L. 129000
Night Striker	L. 139000
Philosoma	L. 139000
Powerful Baseball '95	L. 139000
Prowrestling	L. 139000
Raiden	L. 139000
Rayman	**L. 139000**
Ridge Racer	L. 129000
Street Fighter Real Battle	L. 139000
Tekken	L. 129000
Toshinden	L. 129000
Total Eclipse Turbo	**L. 149000**
Twin Bee	**L. 139000**
Thunder Storm e Road Blaster	**L. 149000**
Twin Goddeses	L. 119000
V Tennis	**L. 129000**
Victory Zone	L. 119000
Zero Divide	L. 139000

SUPERNES SUPERFAMICOM

Batman e Robin	**L. 99000**
Brain Lord	L. 79000
Captain Tsubasa V	L. 139000
Demolition Man	L. 129000
Donkey Kong Country	L. 99000
Dragon the Bruce Lee	L. 79000
Jungle Book	L. 79000
Judge Dredd	**L. 99000**
Yoshi Island	**L. 159000**
Indiana Jones	**L. 99000**
Front Mission	L. 139000
Killer Istinct	**L. 119000**
Lion King	L. 79000
Mortal Combat III	**L. 119000**
Mickey Mania	L. 79000
Perfect Eleven 2	**L. 159000**
Power Ranger the Movie	**L. 99000**
Primal Rage	**L. 99000**
Rockman VII	L. 119000
Stargate	L. 99000
Shooting Collection	**L. 109000**
Super Star Soccer	L. 99000
Super Power League 3	**L. 139000**
True Lies	**L. 99000**

3DO

Alone in the Dark II	**L. 70000**
Cobra Scramble	L. 60000
Crime Patrol	L. 50000
"D"	L. 70000
Demolition Man	L. 50000
Fifa Soccer	L. 50000
Gex	L. 50000
Hell	L. 50000
Ice Breaker	L. 60000
Myst	L. 50000
Mat Dog II	L. 50000
Mind Teazzer	L. 50000
Nova Storm	L. 50000
Need for Speed	L. 50000
Pyramid Intruder	L. 60000
Panzer General	L. 60000
Rise of the Robot	L. 50000
Road Rash	L. 50000
Slam Jam	L. 60000
Sailor Moon	L. 50000
Slayers	L. 50000
Shock Wave I	L. 50000
Shock Wave II	L. 50000
Space Ace	**L. 70000**
Space Hulk	**L. 70000**
Sword Sorcery	**L. 70000**
Space Pirate	L. 60000
S. Street Fighter II	L. 50000
Supreme Warrior	L. 70000
Syndicate	L. 60000
Theme Park	L. 50000
Trip D	**L. 70000**
Tat Sujin	**L. 70000**
Vs Battle	L. 60000
Virtual Enemary	**L. 70000**
Wacky Race II	**L. 70000**
Wing Commander III	L. 70000

GAME GUN - SUB WOOFER ACTIVATOR

CONSOLE

Sony Playstation Jap	**L. 749000**
Sony Playstation Euro	L. 749000
Sony Playstation Jap + game	**L. 829000**
Sega Saturn Jap	**L. 779000**
Sega Saturn Jap + game	**L. 829000**
3DO + game	L. 749000
Sega Multi Mega (Mega Drive - Mega CD - CD Player)	L. 699000
Mega Drive II Pal	L. 220000
S. Nes Scart U.S.A.	L. 220000
Game Gear	L. 220000
Game Boy + game	L. 110000

SATURN

Ashtal	L. 89000
Blue Seed	L. 119000
Break Thru	**L. 119000**
Clock Work Knight 2	L. 99000
Daytona	L. 119000
Dark Seed	L. 119000
Greatest Nine	L. 119000
Gale Racer	L. 89000
Gran Chaser	L. 99000
Golden Axe the Duel	**L. 109000**
Hang on GP-95	**L. 129000**
International Victory Goal	**L. 129000**
King of Boxing	**L. 129000**
Master Golf	**L. 129000**
Parodius	L. 129000
Panzer Dragon	L. 119000
Pretty Fighter	L. 129000
Quantum Gate I	**L. 129000**
Race Drivin	L. 119000
Rigload Saga	L. 119000
Robotica	L. 99000
Shinobi	L. 109000
Shining Wisdom	L. 129000
Slam Dunk	L. 109000
Street Fighter Real Battle	L. 119000
Suiko Enbo	**L. 129000**
Sim City 2000	**L. 129000**
Twin Bee	**L. 129000**
Virtua Striker	L. 99000
Virtua Fighter Remix	L. 109000
Virtual Volley Ball	L. 129000
Wing Arms	**L. 109000**

JOIPAD - MEMORY CARD
JOISTICK - VOLANTE

MEGA DRIVE

Alien Soldier	L. 70000
Batman Forever	L. 110000
Batman e Robin	**L. 119000**
Dragon Ball Z	L. 70000
Fatal Fury II	L. 70000
Judge Dredd	**L. 99000**
Mega Man Willy	**L. 115000**
Ristar	L. 70000
Road Rash III	L. 110000
Sailor Moon	L. 70000
Slam Master	**L. 130000**
Samurai Spirit	L. 70000
The Punishier	L. 110000
Virtua Racing	L. 110000
Virtual Bart	**L. 99000**
Warlock	L. 110000

OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETA DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

SUPER SKIDMARKS

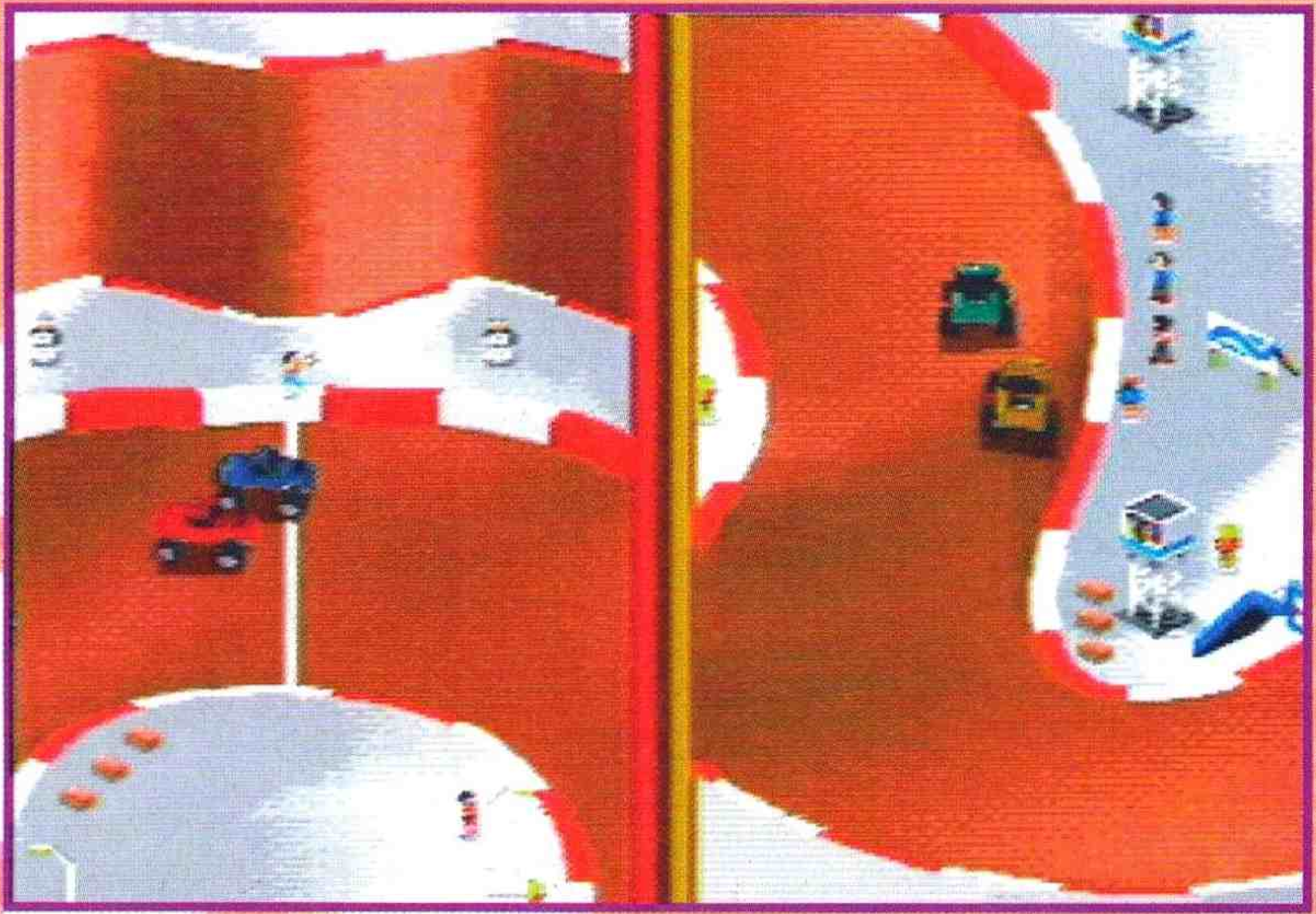
87

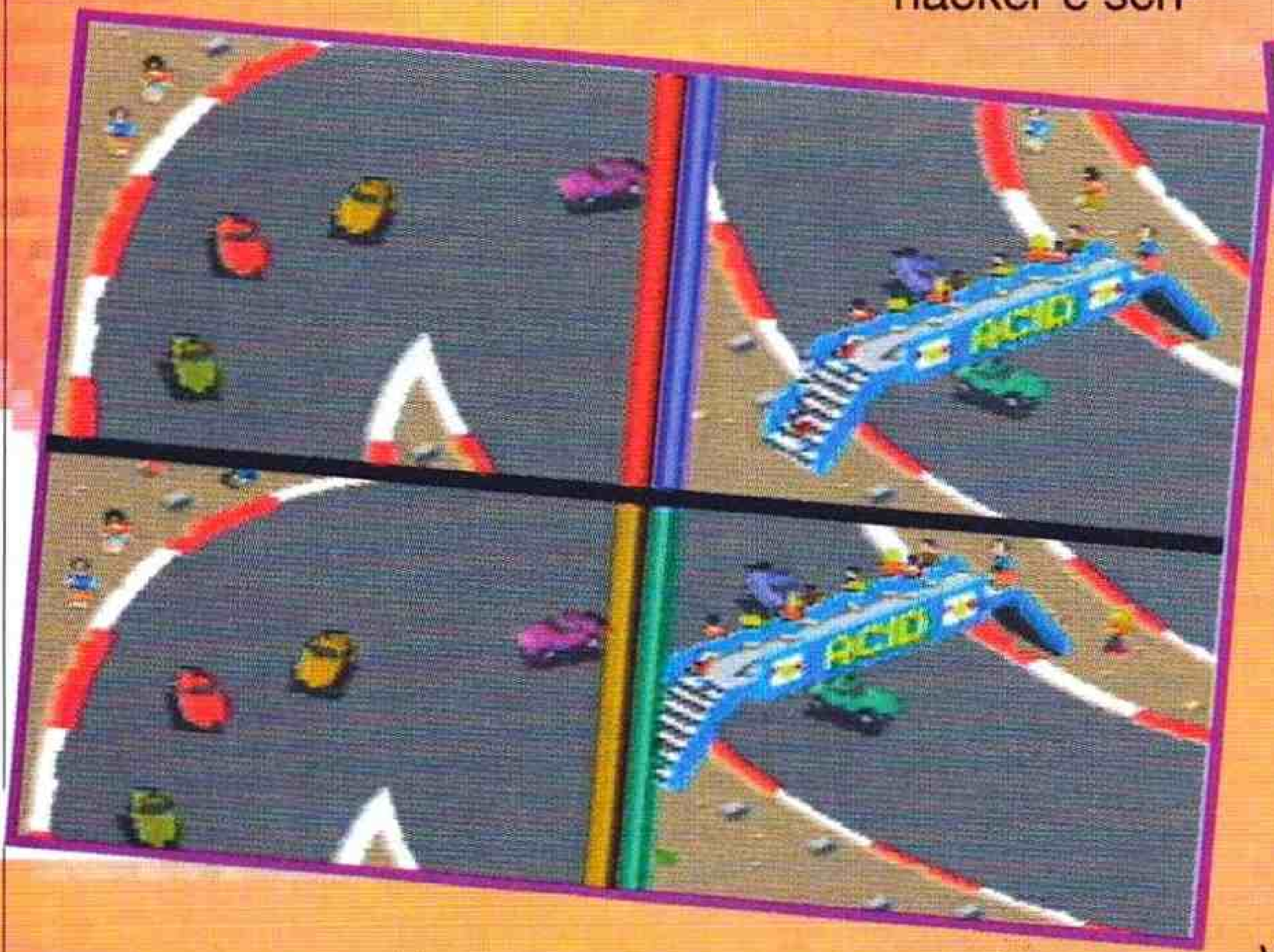
GIOCATORI	1-4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

MUUU... MUUU... MUUUU... Be', che avete da guardare storto? Non avete mai sentito il rumore di una mucca sulle ruote che carbura? No? Beh, consolatevi, nemmeno io!

Sicuramente avrete letto la preview sullo scorso numero, sempre a opera del sottoscritto, e devo subito dire una cosa: la versione definitiva non differisce per nulla dalla versione beta pròvata lo scorso mese. In secondo luogo, quando si scrive una preview di un gioco, è molto, ma MOLTO, difficile riuscire a scrivere una recensione dello stesso. Tante volte capita di riscrivere sempre le stesse cose e di non riuscire a scrivere nulla di interessante per molteplici motivi: insomma, scrivere una recensione non è così semplice, figuratevi per me che ho sempre odiato scrivere, è una cosa che non mi andava proprio giù e ho rotto il "guscio" solo nel momento in cui ho deciso di volere essere pubblicato su tutte le testate Marvel italiane. Da qui è iniziata una breve ma intensa carriera di letter-hacker e scrivevo almeno una decina di lettere al mese: dopo essere stato pubblicato su Wolverine, Thor (ricordo ancora l'emozione della prima volta), Aliens (che non c'entra nulla con la Marvel, però...), X-Marvel, Namor e altre, ho mollato il colpo e quasi allo stesso tempo ho cominciato a collaborare in Xenia. Bel destino per uno che ha sempre odiato scrivere, soprattutto temi e amenità simili...

Ora invece lo faccio per "mestiere", un po' per caso, un po' per mille altri motivi... E diciamo pure che attraverso un periodo piuttosto infelice per quanto riguarda la creatività e gettare solamente quattro righe con un minimo di senso compiuto mi sembra quasi impossibile. Approfitto dell'occasione per scusarmi nuovamente con Alex per il ritardo con cui sto consegnando questo materiale: oramai ho toccato quota "una settimana" (e non mi è ancora arrivata NBA Live '96 - il mio perdono ti costerà almeno una cassa di birra e un paio di sigari, meglio se filippini e freschi... NdAlex).





Be', adesso mi sembra il caso di chiudere questa ampia parentesi e di passare ad analizzare più nel dettaglio questo Super Skidmarks.

Sostanzialmente ho già detto tutto quello che c'era da dire del gioco nella preview, ma ricapitolo per i più disattenti. Super Skidmarks è la conversione del celeberrimo gioco degli Acid Software uscito l'anno scorso per Amiga. Lo scopo del giocatore

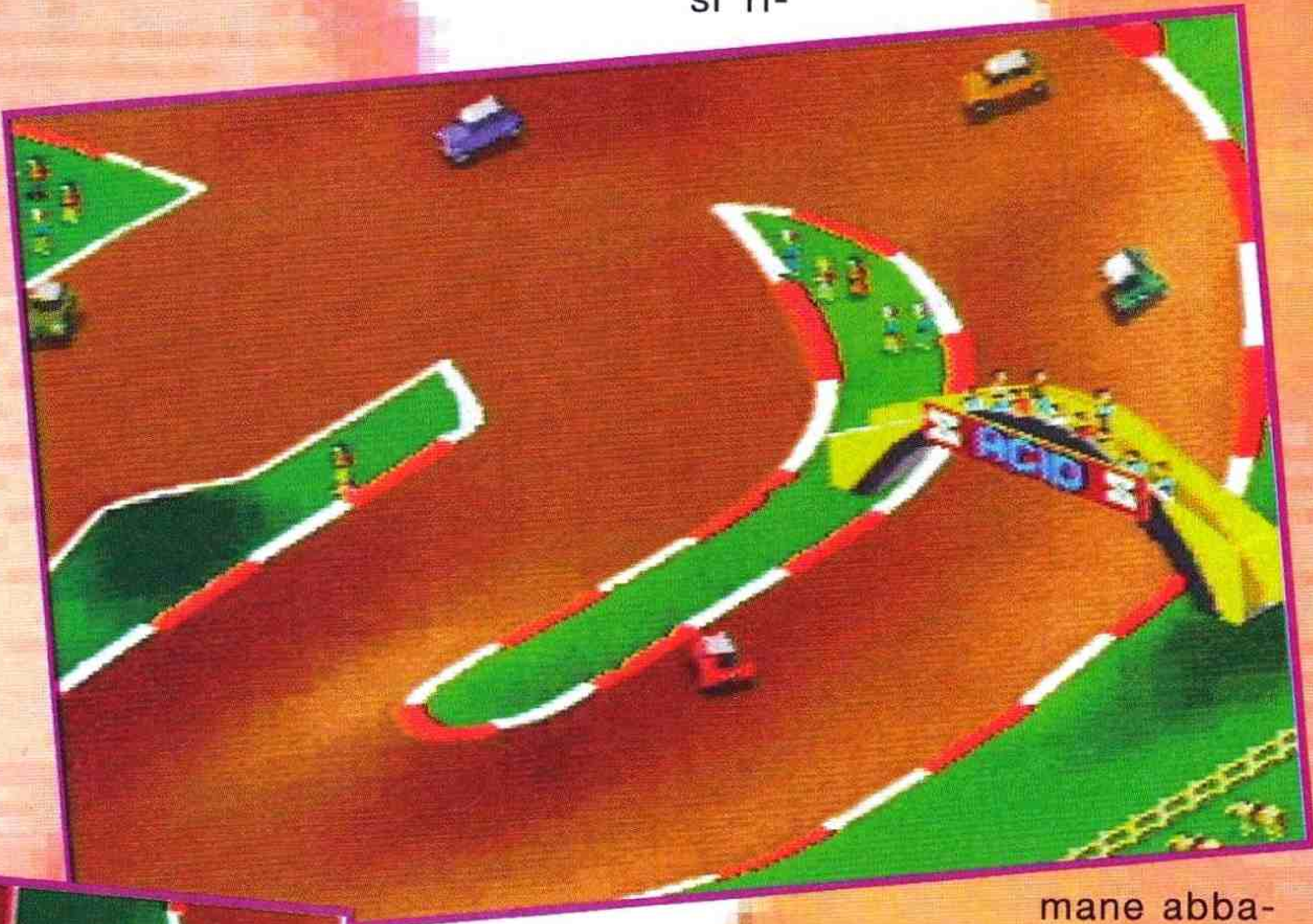
MAV

Ancora un gioco di guida della Codemasters? Questo qui però l'ho già visto... Adesso ricordo! Su Amiga... Be', non è che abbia perso poi così tanto durante la conversione: la grafica è tutta lì, i quadri sono più o meno gli stessi, si può giocare in quattro con la J-Cart...Tutto bene, tutto bello, tutto fantastico - peccato che il gioco sembri un po' troppo difficile, non esageratamente spassoso e nel complesso inferiore al supercapolavoro Micromachines 2 che è lo standard in questo tipo di giochi (anche se non è esattamente lo stesso). Diciamo che è un buon clone di Supersprint, un bel gioco di guida "serio" (ma non troppo, visto che si può anche guidare con la mucca e con la roulotte), ma nulla di eccezionale.

non è nient'altro che scegliersi il veicolo preferito e gareggiare su diversi circuiti, nelle condizioni ambientali più proibitive e impervie, cercando di piazzarsi prima degli altri corridori. Inutile dire che per ogni posizione guadagnerete un numero di punti che serviranno per la classifica finale. Una volta terminati tutti i circuiti, vince chi ha il punteggio maggiore.
Ma come è articolato questo Super Skidmarks? Be', come potete constatare con i vostri occhi guardando le foto, sfoggia una visuale isometrica davvero particolare, ma assolutamente non insolita (non so se vi ricordate il mitico Ivan "Ironman" Stewart's Off Road Racing!). In un gioco di questo tipo non poteva di certo mancare la modalità multiplayer, e possono gareggiare da due a quattro giocatori simultaneamente, sempre che possediate un joypad per ciascun giocatore, tutto questo grazie alla famigerata J-Cart, il famoso "moltiplicatore" ideato appositamente dalla Codemasters per i propri giochi, tra i quali è opportuno ricordare Pete Sampras e i vari MicroMachines. Fondamentalmente, la caratteristica principale di Super Skidmarks è appunto la modalità multigiocatore; tralasciando per un secondo il divertimento di giocare in quattro amici, quello che mi preme sottolineare è la gestione di questo. E' possibile scegliere due modalità nel gioco multiplayer: a tutto schermo o a porzioni di schermo. Nella modalità a tutto schermo cambia anche il regolamento di gioco: la corsa si svolge ovviamente come di consueto, ma tutte le auto che rimangono "tagliate" fuori vengono penalizzate con dei secondi, che si sommeranno alla fine della gara al tempo finale, e "lanciate" nei pressi delle prime posizioni. Nella modalità a spicchi invece, lo schermo viene splittato, a seconda del numero di giocatori, in due o quattro riquadri nei quali viene sempre inquadrata la vostra auto. Peccato solamente che le sezioni di schermo dedicate - nel modo a tre o quattro player, con quattro minischermi - siano un po' troppo piccole rispetto all'area di gioco da inquadrare: il risultato è che si rimane abbastanza disorientati. La variante migliore rimane quindi la prima, anche se qualcuno troverà più divertente la seconda.
A questo punto vi starete domandando il significato del cappello introduttivo e, se non ve lo siete ancora chiesto, fatelo, perché tanto adesso ve lo spiego...
In Super Skidmarks esistono dei veicoli nascosti, tra i quali le temibilissime mucche sulle ruote! Queste si comportano più o meno come delle autovetture normali, ma volete mettere lo sballo di fare i testacoda con una mucca?
Demenzialità a parte, Super Skidmarks è un gioco abbastanza frenetico (forse in alcuni frangenti anche troppo!), immediato e divertente, soprattutto se giocato in quattro contemporaneamente. E' comunque molto diverso dal pluriosannato successo della Codemasters - MicroMachines -, sia come modalità di gioco che come controlli delle macchine che come giocabilità e longevità - queste ultime a mio avviso migliori in MM.
Con questo non voglio dire che Super Skidmarks non sia un gioco che meriti (anche perché comunque si sta parlando di due approcci completamente differenti al genere!), ma presenta alcune lacune qua e là. La più vistosa, graficamente parlando, è sicuramente la mancanza degli "skidmarks", le sgommate lasciate dai veicoli sui terreni impervi delle varie piste! Se alla fine il gioco si chiama Super Skidmarks, un motivo ci sarà, o no? Anche se in effetti è un aspetto trascurabile ai fini del gioco vero e proprio...
Insomma, Super Skidmarks è un bel giochino, ma a causa di piccoli nei riscontrabili qua e là, non riesce a imporsi come un classico. Per il resto, se vi piacciono i giochi di questo genere vale decisamente la pena di dargli un'occhiata.

MAO

TMB Sono indubbiamente uno dei più grandi fan di questo gioco, avendolo giocato per diverso tempo su Amiga e quindi mi aspettavo davvero molto da questa conversione.
Le modifiche apportate dalla Codemasters hanno contribuito a migliorare l'aspetto arcade, ma sfortunatamente è peggiorato un po' il feeling del gioco, con delle trovate (tipo la macchina che esce dallo schermo, per poi riapparire nei posti più assurdi) sinceramente poco gradevoli.
Poi non ho minimamente capito per quale motivo siano state eliminate le sgommate... che razza di Skidmarks è? Si tratta comunque di un buon gioco, forse eccessivamente "consolizzato", ma che non mancherà di divertirvi, soprattutto se giocato nella modalità multiplayer.



MEGADRIVE	
GRAFICA + definita e piccola - mancano gli skidmarks	80
SONORO + nella media - nella media...	81
GIOCABILITA' + rapido... - ma poco immediato il controllo	89
LONGEVITA' + grandissimo in quattro - un po' meno da soli!	88
CODEMASTERS	87

SUPER MARIO WORLD 2
YOSHI'S ISLAND

95

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Il più delle volte, quando arriva in redazione la notizia di un "seguito" (Tante Botte 4, Guido Veloce 2 1/2) veniamo colti dalla disperazione, dalla nausea o semplicemente dallo sconforto. Un titolo seguito da un numero spesso significa tanto fumo e poca sostanza, ma questa volta sembra che non sia proprio il caso...

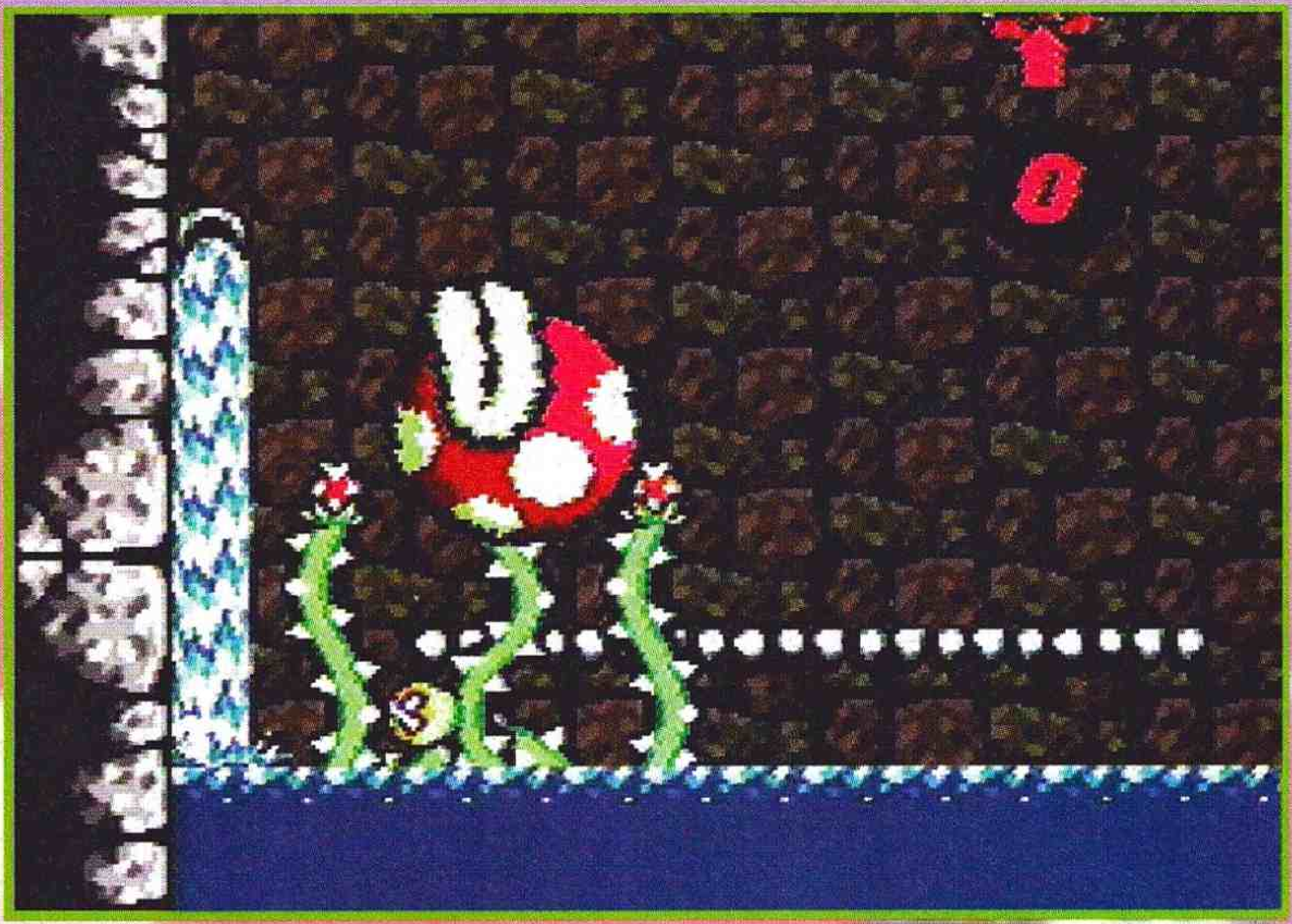
Per dare nuova linfa a una serie già esistente, uno dei metodi più utilizzati da sempre è quello dell'antefatto: non "Che cosa succede dopo che il nostro eroe ha sfondato il mostro", ma "Che cosa ha portato il nostro eroe a sfondare il mostro?". Una tecnica simile è stata usata anche con Street Fighter (ora è in circolazione SF Alpha) che ha subito un'"usura" dell'immagine notevole - questo non è davvero il caso di Mario e soci che, mistero mistero, sono ancora più freschi che mai, nonostante ottantasette (si fa per dire) giochi diversi basati su tutti i personaggi della serie. Siamo così arrivati a Super Mario World 2, ovvero Yoshi's Island: tutto si basa sulle peripezie del neonato Mario e del suo altrettanto giovane fratello Luigi, che vengono trasportati da una cicogna verso la loro destinazione finale (sarebbe meglio dire iniziale). Nel bel mezzo della "consegna" però giunge a razzo il perfido Kamek, che tentando di afferrare i due lattanti riesce a rapire Luigi e fa cascare Mario, il quale finisce su una misteriosissima isola nel bel mezzo di un gruppetto di curiosi dinosauri - gli Yoshi, appunto. Qui inizia il gioco: Mario, ancora poppante ma con le idee già chiare, ha già capito dove si trova lo sfortunato Luigi, ed è deciso a raggiungerlo. Non disponendo però di mezzi propri viene scortato da tutti gli Yoshi dell'isola, che se lo passeranno a mo' di testimone di quadro in quadro.

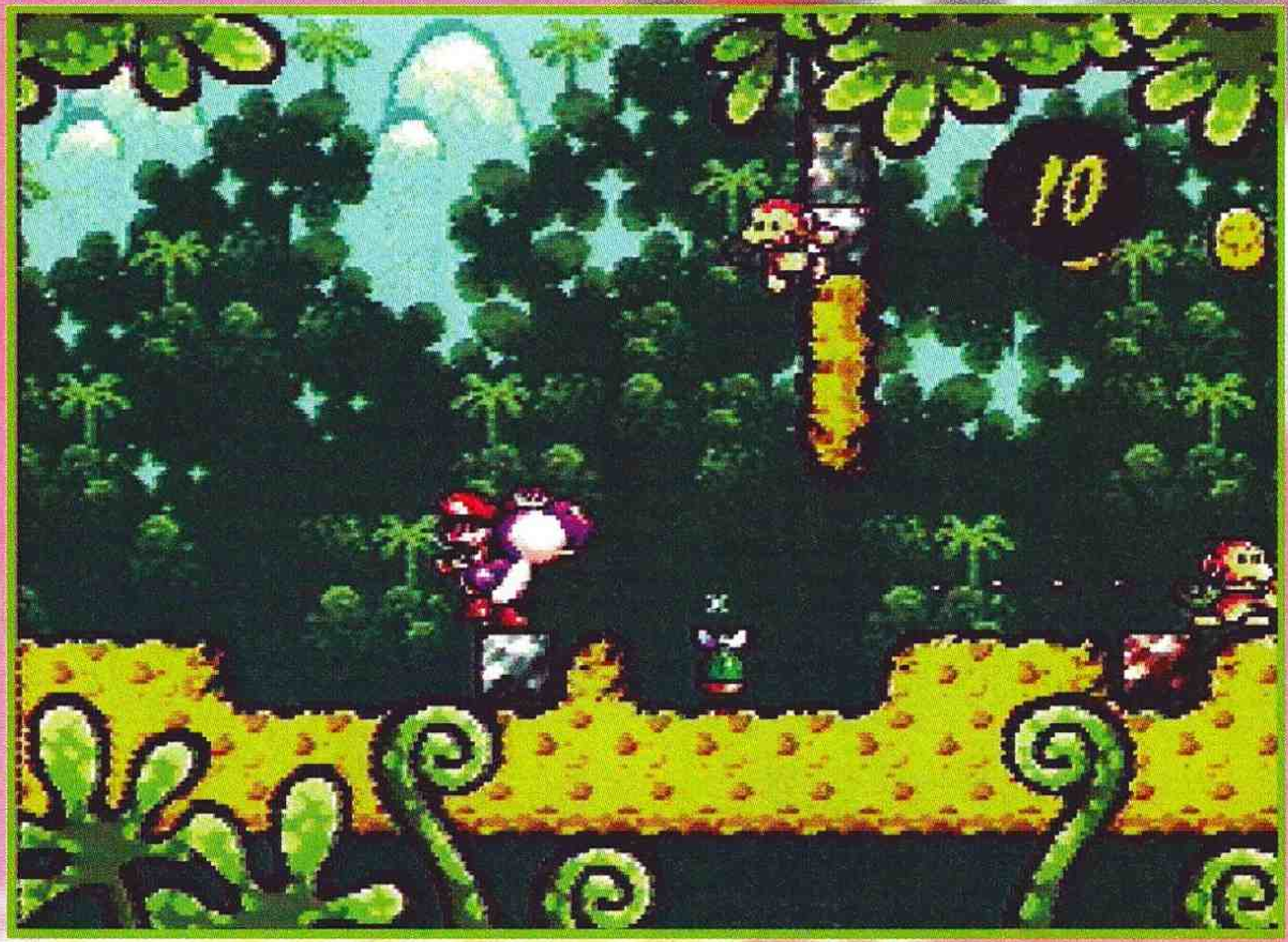
Il gioco, in sostanza, è un platform game che ricalca molto da vicino ciò che avevamo visto in Super Mario World (trattandosi del seguito, sai com'è...). Il giocatore controlla uno Yoshi (differente in ogni quadro, anche se alla fine è lo stesso personaggio e cambia solamente il colore) che può saltare, correre, inghiottire gli avversari, produrre uova (dopo aver inghiottito gli av-

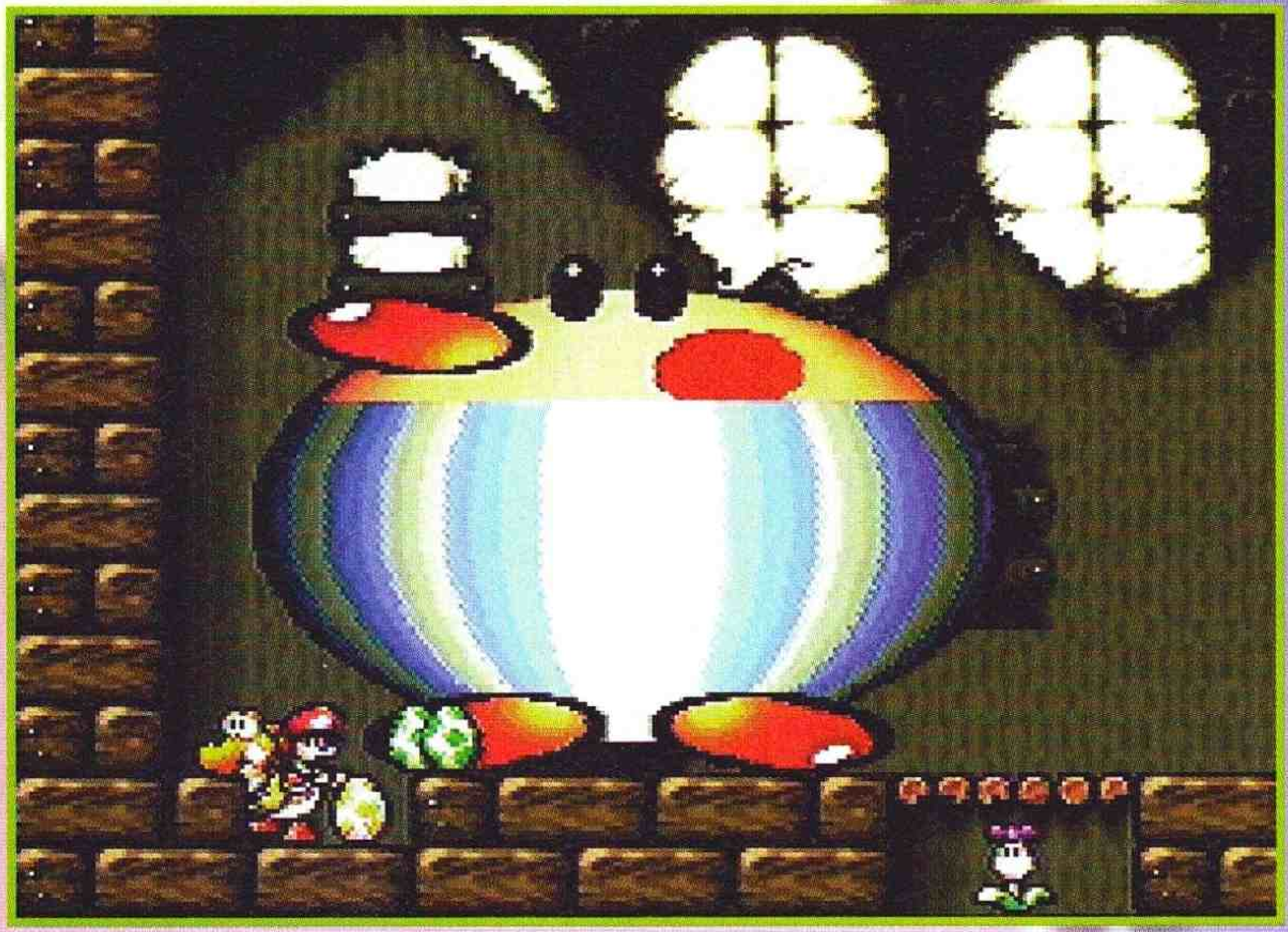
versari), calciare via le suddette e altro ancora. Se calcoliamo che il nostro amico dinosauro dispone di tutte queste capacità e in più è praticamente indistruttibile e invincibile (teme solo la lava e i macigni troppo pesanti), in teoria dovremmo trovarci di fronte a un gioco particolarmente facile: ed è proprio qui che vi sbagliate, dato che quello che dovrete seguire maggiormente è Mario - ogni volta che Yoshi viene colpito, infatti, il suddetto pargolo verrà racchiuso in una bolla e comincerà a galleggiare sempre più lontano da voi per un certo numero di secondi, fino a che non verrà rapito dagli scagnozzi di Kamek. Fino a che riuscirete a recuperare in tempo il frugoletto volante, tutto bene: altrimenti, vi vedrete sottrarre una delle vostre preziosissime vite, vite che peraltro potrete recuperare in mille maniere diverse, come è d'uso in questo tipo di giochi. Essendo cambiato il protagonista, l'impostazione del gioco è stata decisamente modificata: l'enfasi ora è posta sulla capacità di inghiottire tutto quello che vedete e sulla possibilità di calciare le uova, utilizzando quindi come "armi" e strumenti vari i vostri stessi avversari. Yoshi infatti può portarsi appresso fino a sei oggetti (tra uova, chiavi e maxi-uova) e utilizzarli nel momento più appropriato (tenendo conto che le chiavi vengono attivate automaticamente e che non è possibile scegliere di lanciare un uovo in fondo alla "coda"): le "maxi" sono semplicemente delle smart-bomb, mentre le uova normali possono essere usate per colpire i nemici, raccogliere gli oggetti e aprirsi passaggi attraverso la roccia friabile (vado subito a casa a provarci, mia madre ha appena comprato le jumbo, chissà se vanno bene... Proverò con il palazzo di fronte). Codeste uova rappresentano una tecnica completamente nuova

TEX

Non deve essere facile; voglio dire, quanti titoli saranno già usciti dedicati a Mario e famiglia? Provate voi a farvi venire delle idee originali e divertenti utilizzando, bene o male, gli stessi personaggi. E non deve essere facile neppure riuscire a mantenere un standard qualitativo così elevato; se Super Mario World è la fine del mondo, il seguito dovrà essere ancora più bello. Eppure, anche questa volta, quelli della Nintendo sono riusciti a soddisfare, più che ampiamente, tutte le aspettative. Hanno sfruttato l'idea dei dinosauretti - gli Yoshi, appunto - come protagonisti, dando un tocco di originalità e attaccandosi a uno stereotipo che, in questi ultimi tempi, riscuote un particolare successo. Cosa dire, dunque? Solo che, contro ogni ragionevole previsione, i signori Nintendo sono riusciti a stupire e meravigliare tutti per l'ennesima volta, con un gioco davvero eccezionale. Peccato che simili capolavori abbiano iniziato a farli soltanto dopo l'uscita delle nuove super-console, quando sembra che per i vecchi 16-bit i giorni siano contati...





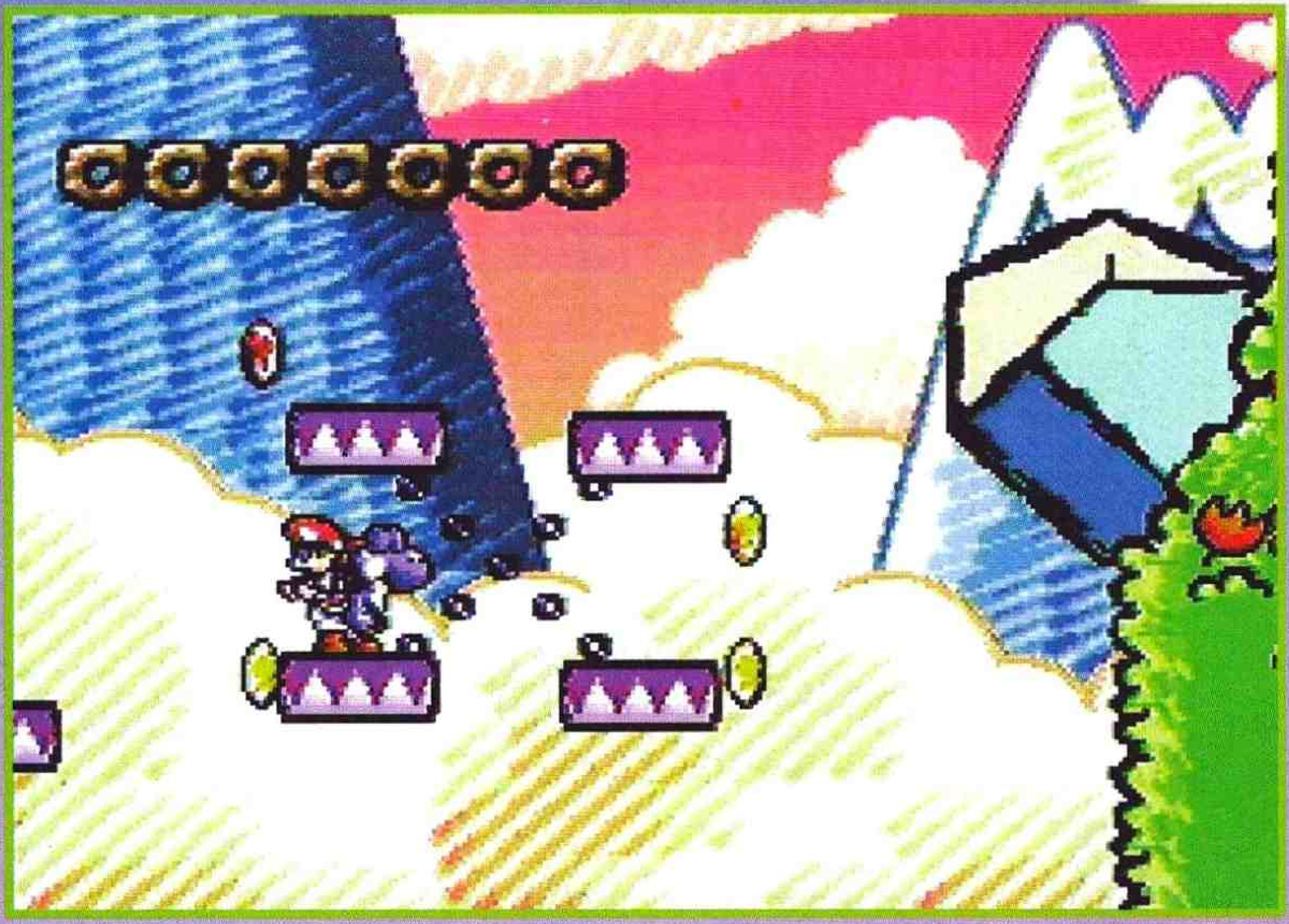


nell'abito dei vari metodi d'offesa made in Mario World: una volta premuto

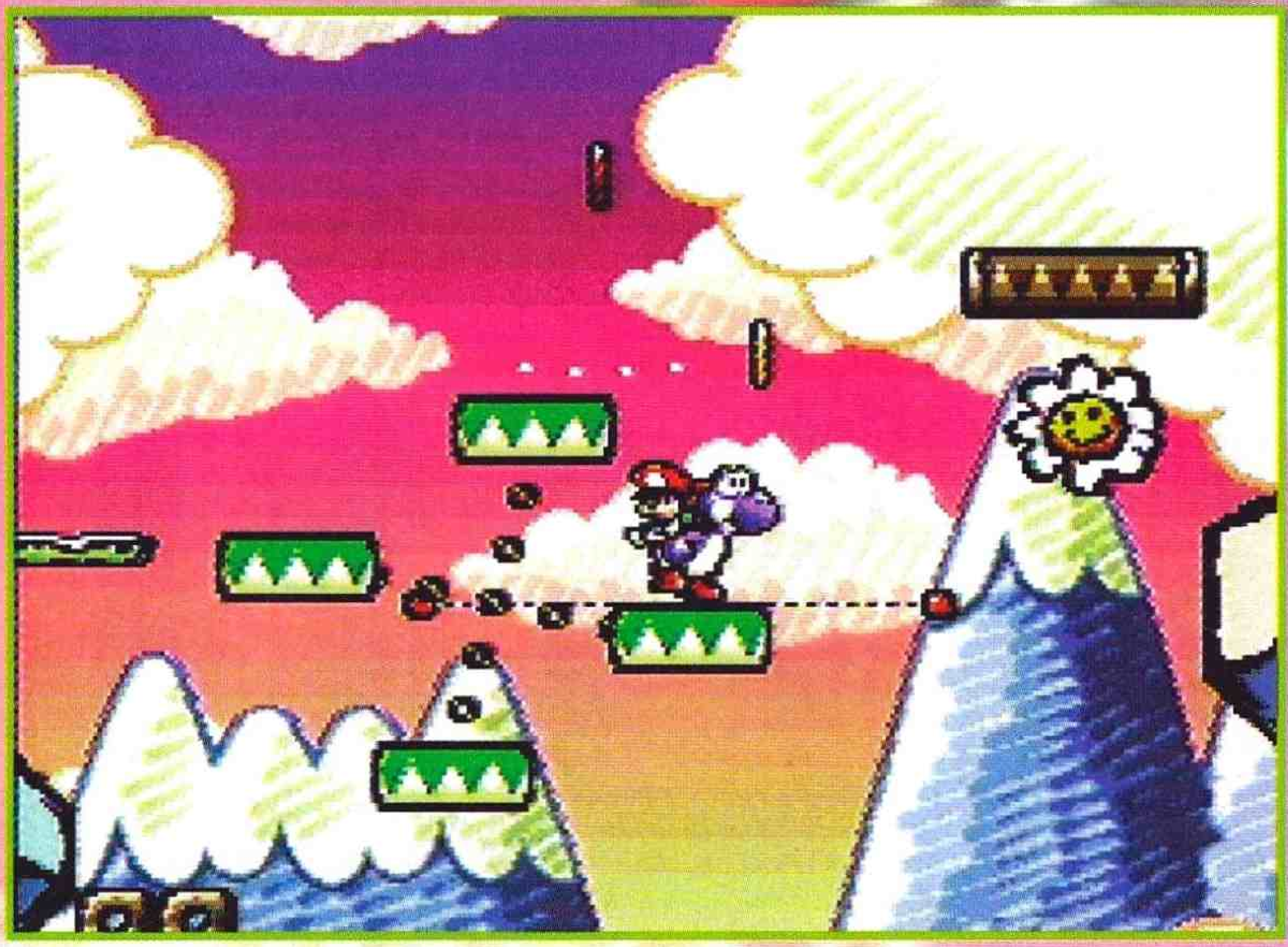
A comparirà un cursore a forma di croce che comincerà a ruotare automaticamente davanti a Yoshi. A questo punto, sarà sufficiente premere di nuovo A per lanciare l'"oggetto" nella direzione desiderata o tenere premuto L per "fissare" il mirino e muoversi, per così dire, con la pistola puntata. A seconda del lancio effettuato, avrete risultati differenti: le uova sfondano appunto la roccia friabile, assegnano al giocatore le monete e gli og-

getti che toccano, attivano i vari blocchi da colpire altrimenti con le craniate (come è d'uso in questi giochi), rimbalzano contro le pareti in maniera diretta e sull'acqua in maniera smorzata e in generale fanno male agli avversari che colpiscono. Spedire un uovo per via indiretta può servire a raggiungere di sponda un punto altrimenti irraggiungibile o per altre astuzie, come a colpire uno dei boss che diventa incorporeo quando lo fissate e torna solido quando gli date le spalle - imparare a lanciare bene è parecchio utile e addirittura esiste un livello dedicato esclusivamente all'insegnamento di questa tecnica.

TMB Questo sì che è un platform con i fiocchi. La Nintendo è ancora una volta riuscita a meravigliarmi, producendo un platform rivoluzionario, immenso, divertentissimo, sicuramente un capolavoro. I tizi della grande N non sono scemi, hanno capito che ormai Mario ha fatto il suo tempo e piazzando come protagonista semi-assoluto il simpatico Yoshi sono riusciti a rivitalizzare un genere ormai decisamente statico.
Oltre alle trovate, geniali, che caratterizzano tutto il gioco, non manca di stupire la grafica, disegnata in uno stile pastello davvero meraviglioso, una festa per gli occhi! Gli sprite non sono da meno e il chip SuperFX non sta certo a guardare, migliorando ancor di più il già stupefacente impatto visivo.
Insomma perdere Yoshi's Island sarebbe un vero insulto al genio umano, non potete non comprarlo, è già un classico... E poi potrete finalmente umiliare quel vostro vicino di casa che vi rompe sempre le scatole con il Saturn o con il Playstation (tze! Povero mortale).

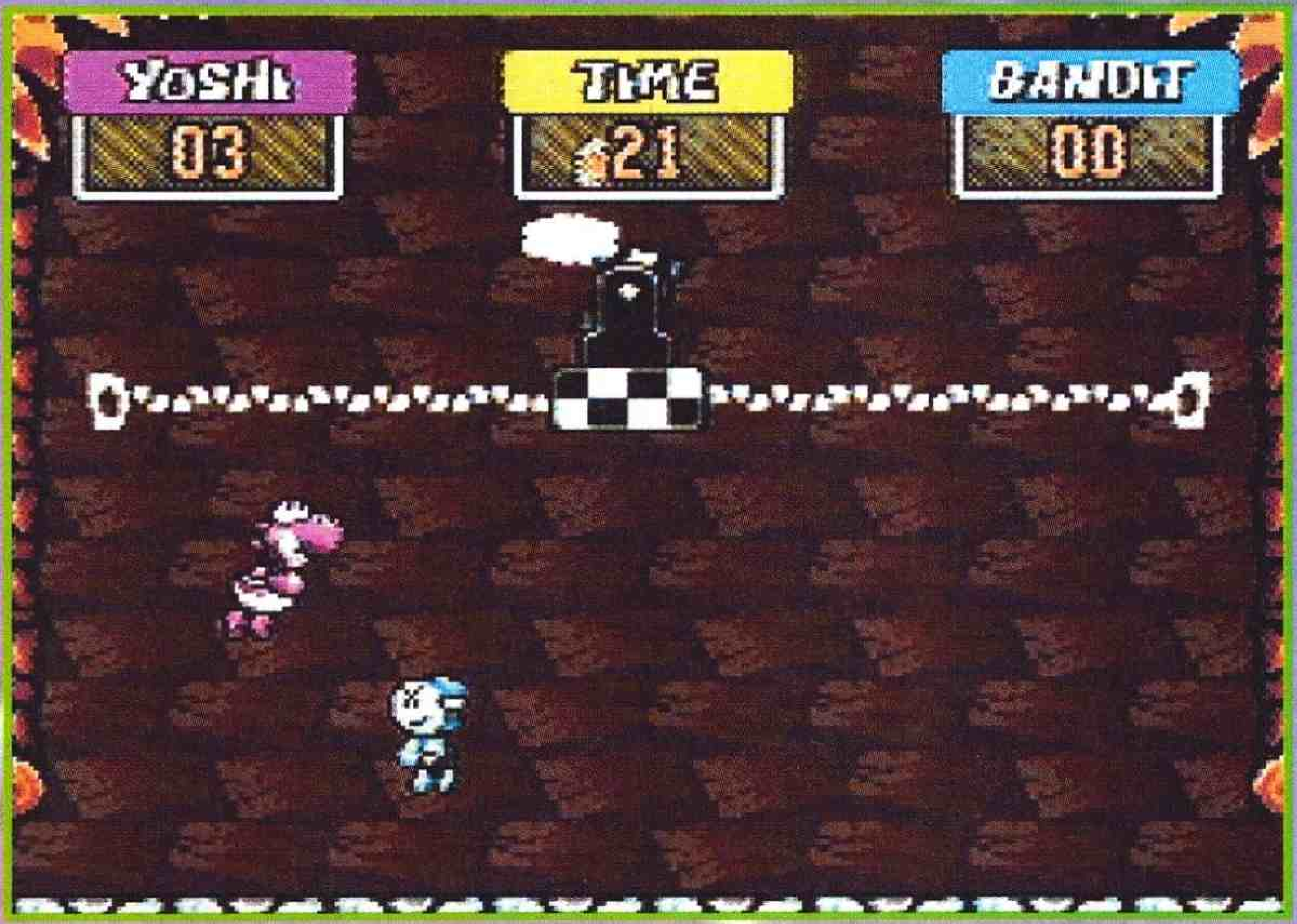


Oltre a gestire i suoi “prodotti”, Yoshi può eseguire altri numeri parecchio interessanti: innanzitutto, di tanto in tanto gli è possibile trasformarsi in elicottero, in locomotiva, in sottomarino, in auto da corsa, e persino in talpa cingolata (!), di solito per superare sezioni particolarmente ostiche in maniera agevole o per raggiungere bonus altrimenti inaccessibili. Anche Mario però non è che stia a guardare: quando infatti raccoglierete un bonus particolare (una stellina) il futuro divo dei videogiochi si trasformerà in una versione super di se stesso, capace di correre sulle pareti, di planare e di correre molto veloce - più o meno come quando raccoglieva la piuma nell'episodio precedente.



Comunque sia, stupisce assolutamente come la Nintendo sia riuscita a fondere insieme gli elementi familiari con quelli totalmente inediti: alla fine, Yoshi's Island è riconoscibilissimo come seguito di Super Mario World, ma funziona meravigliosamente anche a se stante: le mille trovate grafiche (partendo dallo stile volutamente sbozzato e inusuale), la cura con la quale sono stati realizzati i livelli e soprattutto la giocabilità di questo gioco sono cose davvero rare a vedersi, soprattutto in un seguito. Nonostante i “segreti” sembrino molti meno di quelli contenuti nel suo predecessore, Yoshi's Island intriga anche per il “non essere disponibile” immediatamente: è necessario giocarci un bel po' per riuscire a scovare tutti i particolari e le peculiarità, figuriamoci poi per vedere i quadri nascosti (che, se non erro, non dovrebbero essere più di quattordici). Se la Nintendo continua a sfornare giochi di questo calibro, dubito che i possessori di SNES sentiranno mai il bisogno di passare a un Saturn o a un Playstation (bisogna vedere che cosa faranno però per l'Ultra 64...).

MA



SUPER NES	
GRAFICA + Originalissima + Parecchi effetti sorprendenti	95
SONORO + Musichette allegre + Effetti appropriati e divertenti	92
GIOCABILITÀ + E' Mario (anzi, Yoshi)!	97
LONGEVITÀ + Parecchio lungo	97
NINTENDO	95

Le trovate tutti i mesi in Edicola!

CD MAGAZINE

MP MacPower INTERACTIVE

THE GAMES machine

PC ACTION

XENIA EDIZIONI

BELLAFANTE DESIGN STUDIO-MILANO

C1 COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO*- chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

Versione Italiana, Usa, Japan

PERCHE' PAGARLA TUTTA SUBITO?

A RICHIESTA ESEGUIAMO LA MODIFICA PER POTER UTILIZZARE I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI

con sole L.75.000 la PLAYSTATION a casa tua immediatamente!

IL RESTO?

in 10 COMODE RATE MENSILI!!!

e la spedizione LA PAGHIAMO NOI

salvo approvazione della finanziaria

ALCUNI ESEMPI?

Sony Playstation + 1 Joypad anticipo Lit. 75.000 + 10 comode rate da Lit. 75.000 cadauna

Sony Playstation + 1 Joypad + RIDGE RACER o TOSHINDEN anticipo Lit. 85.000 + 10 comode rate da Lit. 85.000 cadauna

Sony Playstation + 2 Joypad + Memory Card + Ridge Racer o Toshinden anticipo Lit. 95.000 + 10 comode rate da Lit. 95.000 cadauna

Sony Playstation + 2 Joypad + Memory Card + Jumping Flash + Air Combat anticipo Lit. 105.000 + 10 comode rate da Lit. 105.000 cadauna

1000 COMBINAZIONI POSSIBILI!

TELEFONA OGGI STESSO PER AVERE MAGGIORI DETTAGLI

SCONTI PER PAGAMENTO IN CONTANTI

...rchi riportati appartengono ai legittimi proprietari ... possono subire variazioni senza preavviso. Vendita pe...

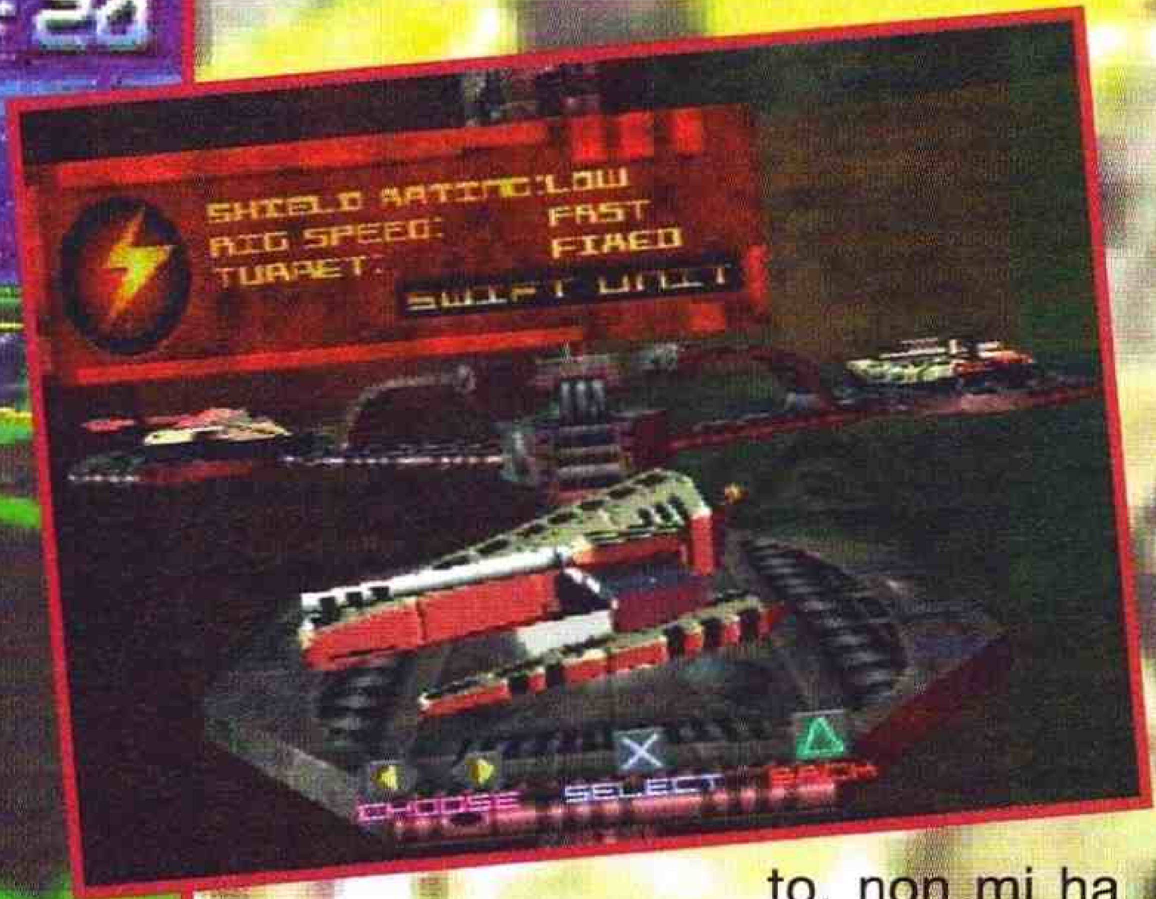
PREVIEW

PLAYSTATION

Assault Rigs™

Trabocchetti, cunicoli ciechi, veicoli nemici: e questo sarebbe un gioco a labirinti? Provate a uscire in macchina a Milano, alle sei del pomeriggio, e poi ditemi cosa è peggio!

Già, i labirinti: riuscite a immaginare un passatempo più angosciante? Mi basta ricordare i più classici, le scatolette di legno che quando ero piccolo i parenti di turno mi sbattevano in mano, per farmi tacere quelle due-tre ore di seguito... Senza pensare a quelli a misura d'uomo: vi è mai capitato di perdervi nella casa degli specchi, al luna park? A me sì, e non mi sembra di essermi divertito molto, quel giorno... Ma il colpo di grazia me l'ha dato "Shining" (il film con Jack Nicholson), e da allora un certo senso di repulsione, nell'addentrarmi per le belle stradine circondate dai muretti di erba o cemen-



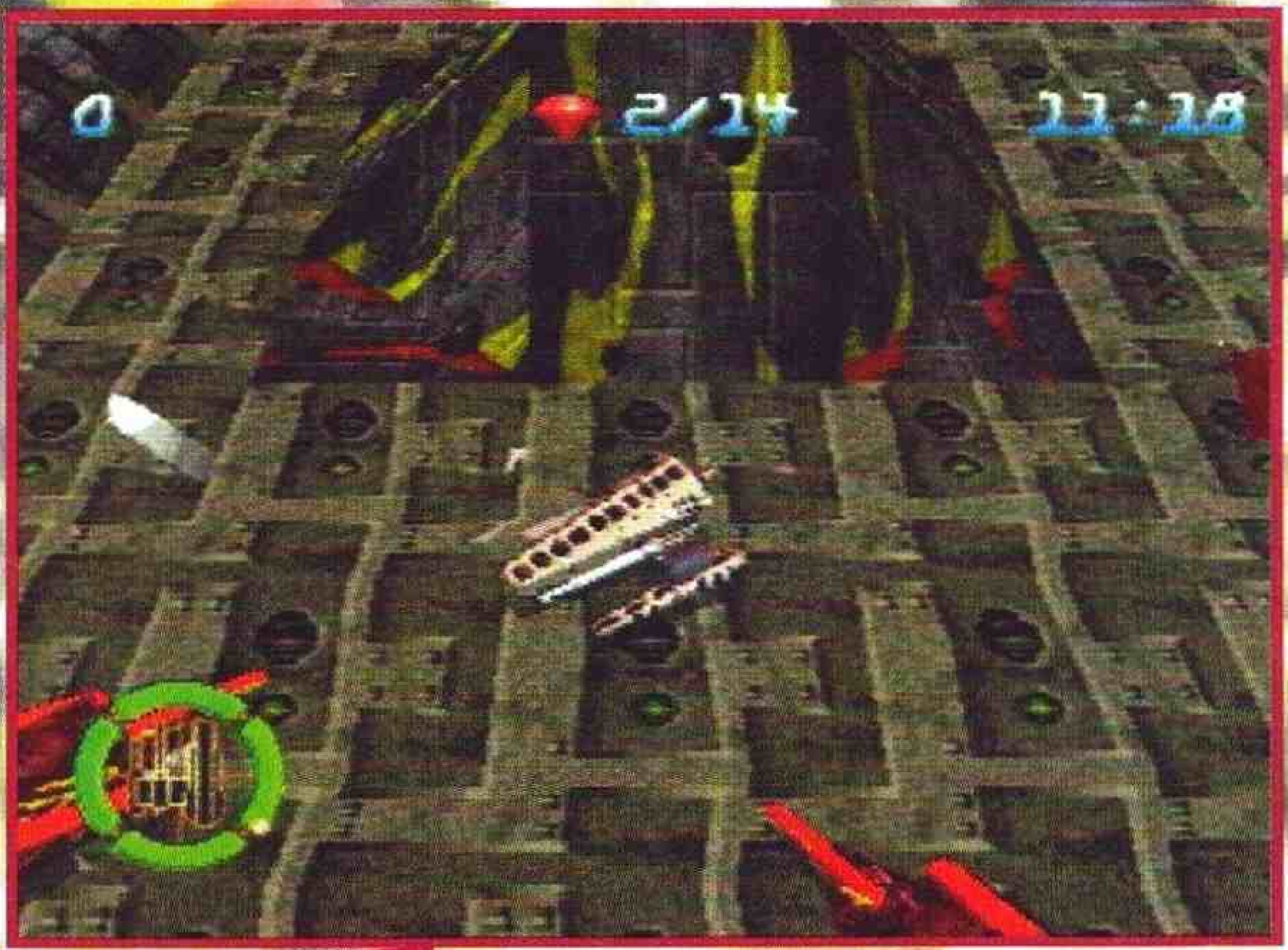
to, non mi ha più abbandonato. Ora, non so per quale strano meccanismo, tutto ciò che nel mondo videoludico ricorda anche solo lontanamente i labirinti mi affascina in maniera spropositata (forse perché mi basta distogliere gli occhi dal monitor, per capire che non corro alcun pericolo reale), e così eccomi qui a scrivere questa bella preview, dopo avere avuto l'occasione di sbizzarrirmi un po' sul gioco in questione. Assault Rigs ricorda molto da vicino Cyber Sled, uno shoot 'em up della Namco uscito per Playstation qualche tempo fa: chi possiede questa console sicuramente non avrà mancato di dargli un'occhiata, e agli altri ricordo che in sostanza bisognava, all'in-

terno di un'arena con muri e costruzioni fortificate ovunque, fare a pezzi l'avversario di turno col proprio veicolo; il succo stava nello sfruttare le pareti all'interno del campo di battaglia per colpire, ma allo stesso tempo non farsi beccare da laser e missili avversari, e bisognava muoversi velocemente per non trovarsi mai chiusi in angoli troppo esposti al fuoco. Assault Rigs riprende quindi l'idea di partenza del suddetto titolo, ma solamente in

parte: in questo caso sembra che sia stato privilegiato l'aspetto dell'ambientazione, piuttosto che quello dell'azione vera e propria, con alcune conseguenti differenze a partire dallo scopo del gioco: qui si tratta di raccogliere, per ogni schermo, un certo numero di diamantoni variamente colorati per avere accesso al livello successivo; ovviamente la cosa non è semplice come sembra, in quanto ci sono un sacco di simpatiche sentinelle (dai carri come il vostro, ai cannoni lanciamissili, alle vedette volanti), che tentano di impedire l'operazione di recupero scaricandovi addosso il solito arsenale di armi da evitare o, a seconda dei gusti, contrastare restituendo pan per focaccia. Per giocare si potrà scegliere uno dei vari mezzi a disposizione, che paiono una sorta di tank molto mobili (sono concessi anche gli spostamenti laterali, usando gli shift) armati inizialmente con dei normali proiettili, ma che possono essere potenziati raccattando un'altra dozzina di armi sparse per i corridoi da percorrere; ognuno dei modelli è caratterizzato da particolari valori di resistenza, armamento e velocità, e al primo impatto mi è parso che la risposta ai comandi fosse molto sensibile (sembra quasi di procedere su un cuscino d'aria). Gli schemi sembrerebbero essere parecchi (circa una quarantina), ma non è detto che prima della versione finale del titolo non ne vengano aggiunti altri: sono composti pre-

valentemente da stretti passaggi che sboccano in spiazzi più o meno "affollati", e spesso

l'azione di gioco si sviluppa anche in verticale grazie a scivoli e strani cubi che fungono da



ascensore o montacarichi che dir si voglia. Le ambientazioni variano ogni tot di livelli, e con esse anche la struttura dei tank: si parte da alcuni piani futuristici, coi carri che devono essere stati riesumati da un videogioco di Tron, per giungere a delle vere e proprie zone di guerra dove, immancabilmente, il vostro mezzo assume la forma di autentico residuato bellico. La grafica poligonale sembra essere davvero molto pulita, e nel gioco sono state implementate ben cinque viste, compresa una panoramica dall'alto; quest'ultima non fa che confermare lo spirito del gioco, ovvero: "se ti perdi sei fregato", e dovrebbe aiutare il povero pilota nelle situazioni più critiche (potreste sempre pentirvi di aver girato un angolo senza una sbirciatina preliminare...). Le ultime considerazioni le voglio dedicare alla presentazione (che, per adesso, è la parte che mi è piaciuta di più): è mitica! Si tratta di un filmato in computer grafica che ripercorre brevemente la storia dei videogiochi, partendo dagli albori per arrivare ai primi tentativi di realtà virtuale; come logica conclusione si vede quindi una tipa che, entrata in un abitacolo ovoidale e infilatasi un casco 3D, inizia a giocare ad Assault Rigs

come fosse direttamente al volante di uno dei veicoli del gioco... E devo dire che come visione del prossimo futuro videoludico, la cosa non mi è dispiaciuta per niente.

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo

PREVIEW

PLAYSTATION

PHILOSOMA

Tanto, tanto tempo fa c'erano un sacco di generi di sparatutto: a scorrimento orizzontale, verticale, in soggettiva, da davanti, di traverso, da dietro, rovesciato, di sbieco, con la maionese, il ketchup, ai quattro formaggi... Oggi c'è Philosoma.

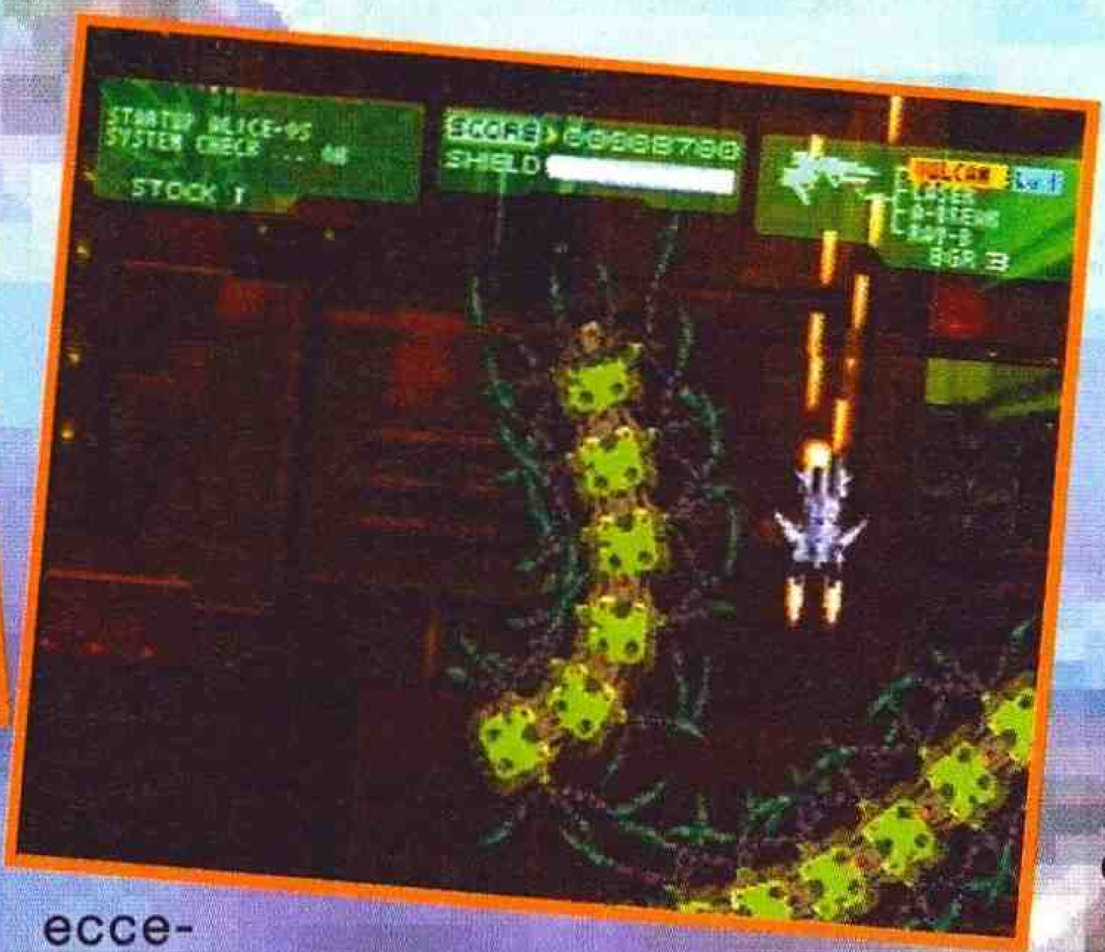
E che cosa vuol dire? Calma, calma, andiamo con ordine... Fin dalla notte dei tempi (no, ancora non c'erano i videogiochi, ma sarebbero arrivati presto anche loro), a parte qualche eccezionale scoperta che puntualmente stravolgeva e rivoluzionava tutte le conoscenze scientifiche del momento, il pro-

gresso della razza umana si è essenzialmente sviluppato secondo un preciso canone, e cioè: fare di ogni punto di arrivo un punto di partenza, migliorare o magari riunire in una sola più idee, già geniali di per sé. Tanto per fare un esempio, non so quanti di voi si possano ricordare dell'incredibile scalpore che fecero le prime calcolatrici a energia solare, un vero miracolo della tecnologia! Il solo pensiero che non necessitasse il ricambio delle pile nei diabolici marchingegni di cui sopra, che funzionavano grazie a una illimitata fonte energetica quale la nostra bella stellona, bastava a pochi eletti per spendere capitali nell'aggiudicarsi anche i modelli più fetecchiosi delle magiche macchinette: chi avrebbe mai potuto immaginare che, per chissà quale scherzo del destino, quegli stessi incredibili ritrovati sarebbero poi stati sbattuti nei fustini di detersivo per lavatrice, insieme a orologi al quarzo e radiosveglie multifunzioni? Ecco quindi che si comincia a capire come anche in campo videoludico avvenga né più né meno la medesima cosa: la ricerca del miglioramento a tutti i costi è innata nell'animo umano quasi quanto lo è quella di prendere a calci un pallone, basti pensare alle innumerevoli versioni dei titoli più famosi, ognuna con un punto in più rispetto al capitolo precedente... Oppure, come in questo caso, alla fusione di vari aspetti riguardanti un dato genere di videogiochi in un unico prodotto "multifunzionale". In particolare, Philosoma altro non si propone se non come un normalissimo sparatutto di ambientazione spazialeggiante, con tutte quelle belle cosette tipo gli asteroidi che arrivano dritti in mezzo alla fronte,

tante astronavine da disintegrare senza pietà, un sacco di quadri e gli immancabili nemici di fine stage (grandi in genere dalle quindici alle trenta volte più di voi, ma che puntualmente capitolano sotto il vostro fuoco, anch'esso decisamente meno potente del loro)... Con l'unica differenza che da livello a livello la visuale cambia in continuazione, fornendo una piacevole rivisitazione di tutto quanto era stato

visto fino a oggi in questo genere di giochi. Certo, proprio tutto non c'è, mancano per esempio le schermate alla Zaxxon (o, più recentemente, alla View Point) e la visuale in soggettiva caratteristica dei titoli alla Doom, ma ciò non toglie che l'idea, oltre a esserci, sembri anche buona. Per il blastaggio dei malcapitati di turno si hanno a disposizione quattro o cinque armi (compreso un cannone posteriore, per le scene con la vista di ciò che si ha alle spalle), gli ormai mitici missili guidati nonché una granitica barriera, il tutto da potenziare con i bonus lasciati "post mortem" dai nemici. La varietà degli avversari è decisamente buona, e altro punto notevole sono le animazioni in computer graphic: oltre a "legare" le varie situazioni di gioco, e a raccontare di come voi e la vostra squadriglia siate stati inviati a debellare l'ennesima minaccia aliena (anche se in uno schermo dovrete scontrarvi - chissà perché - con delle pattuglie di polizia), sono realizzate a mio modesto parere in maniera eccezionale: non a caso è possibile salvare, oltre alle fasi salienti della propria partita, anche tutti i filmati visti fino a quel momento, per poi goderseli tranquillamente come in un cortometraggio, uno dopo l'altro. La durata complessiva di questi spezzoni è alquanto notevole (specialmente considerata la loro qualità), come abbastanza lunghetto sembra il gioco vero e proprio, con un bel po' di ambientazioni differenti. A conti fatti quindi Philosoma sembra presentarsi abbastanza bene, anche perché, va ricordato, come titolo vanta un notevole "periodo di incubazione"... In casa Sony si vociferava della sua realizzazione praticamente agli albori del Playstation, e il risultato appare, oggi come oggi, come qualcosa che è in grado di mischiare elementi classici a innovazioni di diverso tipo; si tratta ora di stabilire se in sostanza il gioco vero e proprio funzioni o meno, e per fare questo non mi resta altro che rimandarvi alla recensione, nell'attesa dell'uscita ufficiale del titolo in Europa... Per adesso accontentatevi quindi di rinfocolare le vostre speranze dando un'occhiata alle foto, operazione da compiere mentre il sottoscritto si accomiata da voi gentili lettori con un appropriato motto di Arboriana memoria: "meditate, gente, meditate...".

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo



Mostra Mercato

ABACUS '95

Computer e telematica per lo studio, l'hobby, la casa

Fiera Milano
30 Novembre - 4 Dicembre 1995

Per Natale programmate un regalo multimediale: Abacus, punto di riferimento delle meraviglie elettroniche, quest'anno si tiene a cavallo del primo week-end di Dicembre, proprio nel momento in cui si decidono gli acquisti natalizi.
I visitatori di Abacus possono non solo vedere e provare, ma anche comprare i prodotti esposti, cogliendo opportunità e offerte speciali delle grandi catene commerciali e dei distributori specializzati, che danno vita ad un autentico supermarket dell'informatica e delle telecomunicazioni.
Tra le novità attese per la sesta edizione della mostra mercato figurano le ultime opere multimediali su CD ROM, soluzioni e servizi per Internet, una vasta gamma di Home Computer, Periferiche e Software, in sintesi i prodotti più avanzati del momento presentati dai protagonisti dell'informatica e delle telecomunicazioni che hanno già confermato la loro partecipazione ad Abacus.

Il programma di Abacus '95 comprende numerose iniziative collaterali aperte al pubblico:

- la prima rassegna multimediale in Italia, "Abacus Multimedia Show", che prevede nel corso dei 5 giorni della manifestazione, la proiezione di 60 opere su CD ROM in una sala appositamente attrezzata. Il programma comprende titoli d'arte e di cultura, ma anche di intrattenimento e per il tempo libero.
- in collaborazione con editori specializzati sono previsti campionati di videogiochi, aree per navigare in Internet e nel cyberspazio, prove di abilità e creatività al computer.
- gli Istituti superiori di tutta Italia sono invitati a partecipare alle "visite scolastiche" all'informatica, un'occasione unica per entrare in contatto con le nuove tecnologie (prenotazioni all'istituto IARD, tel. 02-8692254).

La manifestazione, ad ingresso gratuito, è in programma da giovedì 30 novembre a lunedì 4 dicembre 1995, presso il padiglione 42 del Quartiere Fiera, con accesso diretto dalla metropolitana milanese.

ABACUS

FIERA MILANO

INGRESSO DALLE 9 ALLE 18 DA PORTA MECCANICA (M1)
Per informazioni: tel. 02-4800.8619/48, fax 02-4800.8571.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

GO GO GAMES

PER ORDINARE CHIAMARE IL

Grafica: FILOCALIA - SENIGALLIA

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

GIOCHI Neo Geo

Aero Fighter II	L.	65.000
The King of Fighter 94	L.	65.000
Samurai Shadown II	L.	65.000
Super Sidekicks II	L.	65.000
Fatal Fury Special	L.	65.000
Top Hunter	L.	65.000
Super Sidekicks III	L.	120.000
Puzzle Bobble	L.	118.000
Galaxy Fight	L.	120.000
Baseball Stars II	L.	65.000
Football Frenzy	L.	65.000
View Point	L.	65.000
Street Hoop	L.	65.000

CONSOLE

Sony Playstation Italiana		telefonare
Sony Playstation Jap + scart + trasf.	L.	950.000
Sega Saturn + scart + trasf. + gioco	L.	1.029.000
3DO FZ 10 + convert. + trasf. + gioco	L.	880.000
Super Nintendo PAL	L.	248.000
Virtual Boy	L.	399.000
Neo Geo + gioco	L.	830.000
Game Boy	L.	118.000

GIOCHI Sega Saturn

Virtual Fighter Remix	L.	110.000
Legend of Pinball	L.	130.000
Rock Scissor Paper (sex game)	L.	140.000
Pretty Fighter	L.	190.000
Astal	L.	169.000
Victory Goal	L.	130.000
Clock Work Knight II	L.	110.000
Greatest Nine Baseball	L.	130.000
Shinobi Ex	L.	110.000
Virtual Hidlide	L.	140.000
Panzer Dragon	L.	140.000
Outlaws of the Lost dinasty	L.	130.000
Slam Dunk	L.	145.000
Street Fighter Real Battle	L.	130.000
Racer Driving	L.	130 .000
Miku metal Fighter Miku		telefonare
Wing Arms		"
Golden Ax - The Duel		"

GIOCHI Sony Playstation Italiana

Toshinden	telefonare
Ridge Racer	"
Jumping Flash	"
Kileak the blood	"
Wipe Out	"
Rapid Reload	"
3D Lemmings	"
Novastorm	"
Mortal Kombat III	"
Demolition Derby	"
Extreme Sport	"
Tekken	"
Krazy Ivan	"
Twisted Metal	"
Philosoma	"
Rayman	"

GIOCHI Panasonic 3DO

20th Century Almanac	L.	70.000
Endlessly	L.	70.000
Jurassik Park	L.	50.000
Mahjong	L.	70.000
Non Tan	L.	70.000
Soccer Kid	L.	70.000
Takeru	L.	70.000
Total Eclipse	L.	50.000
Who Shot Johnny Rock	L.	70.000
Doctor Hauser	L.	70.000
Lost Files of Sherlock Holmes	L.	70.000
Mathe Magics	L.	65.000
Pebble Beach Golf	L.	55.000
Slam N Jam 95	L.	79.000
Strahl	L.	75.000
Twisted the Game Show	L.	50.000

GIOCHI Virtual Boy

Vertical Force	L.	110.000
Mario VB Tennis	L.	110.000
Teleroboxer	L.	110.000
Virtual Golf	L.	110.000
Tetris	L.	110.000
Jack Bros		telefonare
Space Squash		"

GIOCHI Sony Playstation Jap

Street Fighter Movie	L.	159.000
Ridge Racer	L.	159.000
Toshinden	L.	159.000
Tekken	L.	160.000
Gunner Heaven	L.	160.000
Ace Combat	L.	160.000
Winning Eleven	L.	175.000
Motor Toon Grand Prix	L.	140.000
Night Striker	L.	175.000
Dragon Ball 2	L.	159.000
3 X 3 Eyes (2 CD)	L.	220.000
Jumping Flash	L.	159.000
Philosoma	L.	175.000
V - Tennis		telefonare
Pro Baseball 95		"
Metal Jacket		"
Exector		"
Rayman		"

GIOCHI Game boy

Indiana Jones	L.	61.000
J - League Winning	L.	51.000
Laslos Lap	L.	51.000
Super Bombliss	L.	75.000
Donkey Kong Land	L.	76.000
Double Dragon VS Battle Toads	L.	53.000
S. Marioland III	L.	67.000
Samurai Shawdown	L.	67.000
Street Fighter II	L.	76.000
True Lies	L.	48.000

GIOCHI Super Nintendo

Gods	L.	70.000
Spindizzy Words	L.	58.000
Ghouli Patrol	L.	58.000
Dragon's Lair	L.	58.000
Fun e Games	L.	58.000
Pit Fighter	L.	58.000
Aero the Acrobat II	L.	85.000
Batman Forever	L.	136.000
Death & Return of Superman	L.	90.000
Demolition man	L.	136.000
Fever Pitch (soccer)	L.	113.000
Justice League	L.	106.000
Kick Of III	L.	86.000
Megaman X	L.	89.000
Mickey mania	L.	86.000
NBA T.E.	L.	99.000
Power Rangers	L.	108.000
Spiderman TV	L.	95.000
Street Racer	L.	89.000
The Flinstones (movie)	L.	106.000
Val d'Isere	L.	106.000
Zero Kamikaze	L.	96.000
Mortal Kombat III		telefonare

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA:
STATI UNITI
HONG KONG

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

PER ORDINI FUORI ORARIO INVIARE UN FAX

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

PREVIEW

SATURN/PLAYSTATION

SHELLSHOCK

Non trovate mai parcheggio sotto casa? Siete stufi di sopportare quelli che vi tagliano la strada? Non avete pazienza per le code? No problem; un bel carro armato e tutti i vostri problemi saranno risolti!

1994: un convoglio di civili sta attraversando le linee nemiche. La tregua è fragile, la paura forte. A scortare uomini e donne sono solo un gruppo di soldati, armati e addestrati alla perfezione, ma isolati in un territorio ostile e pericoloso. Gli spostamenti del convoglio sono rallentati dalla presenza dei civili, e il nervosismo è alto. Poi, all'improvviso, il buio della notte viene squarciato da una luce improvvisa e abbagliante. Il primo camion, sorpreso dal bagliore, scarta di lato ed esce di strada. I soldati del convoglio entrano subito in azione.

La confusione e la paura, in pochi interminabili secondi, avvolgono completamente i civili; i soldati, nervi tesi come corde di violino, si preparano allo scontro, in una disperata quanto inutile resistenza. Non hanno ancora toccato terra quando dalla boscaglia si leva il fuoco di decine di mitra automatici. La zona diventa un inferno, i proiettili volano in ogni direzione, le urla dei feriti si mescolano all'assordante rumore degli spari. Dall'interno del camion l'addetto alle comunicazioni lancia di continuo un messaggio di S.O.S., chiede l'intervento delle truppe di sostegno, la copertura aerea... ma non c'è risposta. Il governo non può rischiare un'azione diretta, non può permettersi di scendere in campo apertamente, non ancora almeno. Piuttosto, è meglio sacrificare qualche civile...

La battaglia dura solo pochi minuti. Ma battaglia, forse, non è il termine giusto. Massacro è già più vicino alla realtà dei fatti. Sul campo restano solo gli immoti e giganteschi scheletri dei mezzi da trasposto, mentre il tetro silenzio è rotto dal sordo rombo di un motore agonizzante. Tutti i civili sono rimasti vittime del fuoco nemico, e lo stesso destino si è abbattuto anche sui soldati. Soltanto cinque di questi riescono a raggiungere

gli alberi della boscaglia, a gettarsi tra i cespugli e a fare perdere le loro tracce. Non sono dei codardi, semplicemente degli uomini che vogliono vendetta. E la vendetta è per i vivi...
1997: nel cuore della città di New York, sull'isola di Jackson, qualcuno si muove tra le ombre della vecchia prigione abbandonata. Da

anni nessuno mette più piede all'interno di questo lugubre edificio, almeno questo è quanto tutti credono. Ma dietro a una facciata consunta e decrepita, un gruppo di uomini ha costruito la propria base operativa. Non si tratta dei soliti teppisti, di bande o di

ricercati. Sono cinque mercenari, uomini duri e decisi a tutto, uomini segnati dalle inguaribili ferite della guerra; sono I Guardiani. Il loro compito - un compito che hanno scelto loro stessi - è quello di vigilare sul mondo (una robetta facile facile) contro il terrorismo, la corruzione e l'oppressione.

Loro hanno visto di prima persona gli orrori della morte, e hanno sperimentato sulla propria pelle l'indifferenza di chi non è coinvolto. E non hanno intenzione di restare a guardare...
Ma come contrastare interi eserciti e gruppi para-militari armati? Come possono cinque uomini, da soli, affrontare intere armate? Se fossimo in uno dei mille giochi che affollano gli scafali dei negozi, sicuramente i nostri eroi si lancerebbero nella pugna a mani nude, distruggendo aerei e sottomarini a colpi di meta-karate. Ma, fortunatamente, almeno questa volta non è così.

Cinque uomini, per avere una minima speranza di sopravvivere in una guerra, devono scendere in campo preparati ed equipaggiati... per esempio con un bel carro armato ultimo modello.
Ed eccoci così, dopo avere solcato i cieli a bordo di mille simulatori di volo e i mari su virtuali sottomarini, a lasciare anche delle belle impronte sul terreno, con svariati quintali di mezzi corazzati iper-potenti, pronti a rendere pan per focaccia a tutti i simpaticoni sparsi per il mondo.
Le missioni hanno inizio all'interno del vecchio carcere, ora base segreta del gruppo, dove vengono fornite tutte le indicazioni, l'equipaggiamento e lo status di gioco. Una volta chiariti tutti i particolari, potrete lanciarvi all'interno del vostro super-potente Predator, farvi trasportare sul luogo della missione e dare inizio alle danze. Progredendo nel gioco è possibile anche migliorare le prestazioni del proprio mezzo, acquistando e montando nuovi componenti.

Una simulazione di carri armati in soggettiva ci voleva proprio, soprattutto su macchine come Saturn e Playstation, capaci di gestire ottimamente simulazioni di questo genere. Siamo proprio curiosi di vedere il gioco finito...

Andrea Fattori

PREVIEW

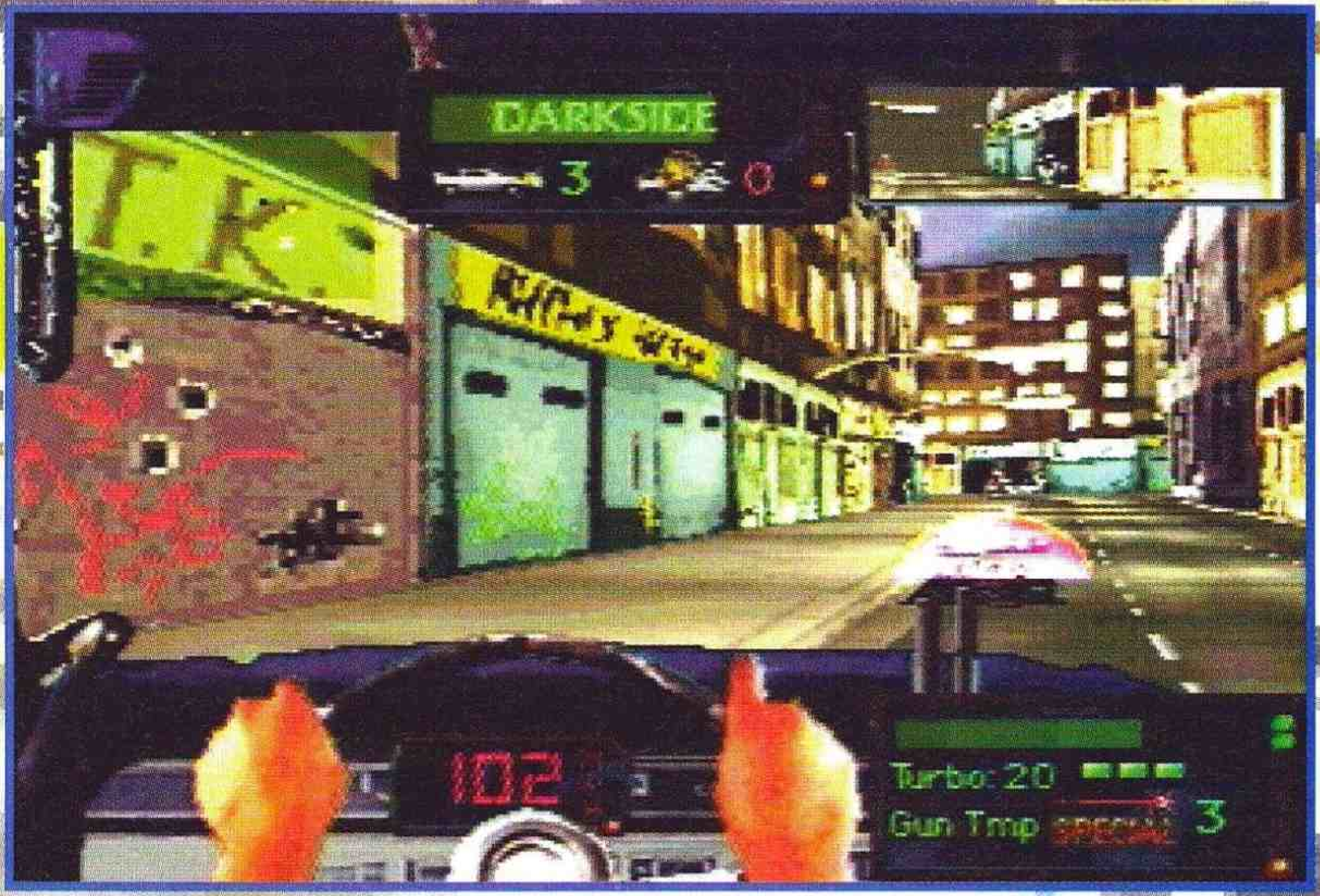
PLAYSTATION

Non ne potete più del traffico cittadino? Vorreste armare la vostra Panda con un lanciarazzi? Ecco il gioco che fa per voi.

Andare in giro per Milano in macchina è un incubo, con i mezzi peggio di peggio (oltre alle code vi beccate anche i megaritardi del solito autobus), a piedi non se ne parla nemmeno (a meno di non disporre di un paio di polmoni bionici), uno stress insomma. Molte volte si vorrebbe salire su un bel macchinone, schiacciare un pulsante e attivare tutte le armi più cattive del mondo, giusto per sfogarsi dopo una dura giornata di lavoro.
Nella realtà la cosa non sarebbe molto praticabile: se ben vi ricordate ci ha provato anche un tizio in California (quello che andava in giro con un carrarmato per la Highway), ma non gli è andata molto bene (gli hanno sparato). Fortunatamente esistono i videogiochi, nei quali ogni cosa è concessa, anche correre su un'autostrada con un enorme bigfoot schiacciando tutto quello che si muove.
Twisted Metal non è comunque un banale clone di Destruction Derby, bensì qualcosa di molto (e quando dico molto, sono fin troppo riduttivo) più cattivo, violento, cruento e, soprattutto, divertente.
Di una cosa si può star certi, in quanto a varietà questo Twisted Metal può tranquillamente fronteggiare qualsiasi concorrente: le piste a vostra disposizione non sono le solite due o tre, ma ben

TWISTED METAL

cinque e comprendono città, arene, zone residenziali, autostrade e via dicendo.



Se già le ambientazioni vi sembrano quantomeno singolari, dovreste vedere i mezzi motorizzati che il gioco vi mette a disposizione. Qui Twisted Metal dà il meglio di se, consentendoci di guidare veramente di tutto: per la gioia di tutti i maniaci sono presenti ben 13 tipi di auto, fra i quali non mancano motrici, autoblindi, moto, taxi e addirittura camioncini del gelato!
A differenza di Destruction Derby però, non si tratta solo di spaccare le auto avversarie tamponandole, ma anche e soprattutto di farle saltare per aria a furia di missilate.
Oltretutto avere a disposizione un gran numero di armi aumenta di gran lunga la longevità del gioco, senza contare che oltre all'armamentario standard (missili normali, traccianti, congelanti e via andare) ogni auto possiede una sua superarma (il blindato per esempio spara tre razzi contemporaneamente, mentre quel maniaco del pagliaccio tira dei coni gelato al napalm...).
Se possedete un PC (ah, il gioco in questione è per Playstation...) avrete notato qualche somiglianza con il celebre Quarantine, definito all'unanimità come il Doom su quattro ruote; nonostante tutto si tratta di due titoli decisamente differenti e, lasciatemelo dire, è una fortuna. Quarantine non mi ha mai particolarmente entusiasmato, infatti nonostante la buona idea di base, il gioco in sé si rivelava poco più che un banale clone di Doom, con ben poche novità. Twisted Metal invece offre un'azione molto più sincopata, rapida, forse più semplice, ma immensamente più divertente.
Tecnicamente non spinge al massimo il Playstation, la grafica infatti non è delle più complesse in assoluto (siamo decisamente sotto i livelli di Wipeout) e ogni tanto si notato dei difetti di prospettiva, però in linea di massima le texture utilizzate sono di ottima fattura. Ottima anche la possibilità di giocare in due, sia con lo split screen (senza rallentamenti di sorta o poligoni mancanti, come invece accadeva in Cyber Sled), sia via link-cable, collegando due Playstation insieme.
Insomma Twisted Metal si preannuncia un gran bel gioco, forse stupido, ma sicuramente in grado di farvi passare diverse ore davanti al monitor.

TMB

ARIVIVIS PREZZI "DIABOLICI!"

MEGA DRIVE II

L. 199.000

	AERO THE ACROBAT 2	L. 59,000
	ALIEN SOLDIER	L. 109,000
	BATMAN FOREVER	L. 129,000
	BATMAN RETURN	L. 59,000
	BOB	L. 99,000
	BUBSY II	L. 59,000
	CHAMPION W. C. SOCCER	L. 99,000
N	COMMIX ZONE	L. 109,000
	COOL SPOT	L. 79,000
	DRAGON	L. 69,000
	DYNAMITE HEADY	L. 89,000
	ETERNAL CHAMPION	L. 89,000
N	EXO SQUAD	TEL.
	FATAL FURY II	L. 119,000
	FEVER PITCH	L. 109,000
	FIFA SOCCER 95	L. 89,000
N	FIFA 96	TEL.
N	FLUX	TEL.
	GENERATION LOST	L. 79,000
	GLOBAL GLADIATORS	L. 59,000
	INDIANA JONES	L. 59,000
	JAMMIT	L. 89,000
N	JOHN MADDEN 96	TEL.
	JUDGE DREDD	L. 109,000
	JURASSIK PARK	L. 69,000
	JUSTICE LEAGUE	L. 109,000
	KAWASAKI SUPER BIKE	L. 89,000
	LAWNMOWER MAN	L. 59,000
	LIBERTY OR DEATH	L. 99,000
	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	L. 49,000
N	MICROMACHINES 2 96	TEL.
	MR NUTS	L. 69,000
	MS PACKMAN	L. 79,000
	MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 49,000
	NBA ACTION 95	L. 119,000
N	NBA LIVE 96	TEL.
	NBA LIVE 95	L. 89,000
	NHL HOCKEY 95	L. 89,000
	OTTIFANT	L. 89,000
	PETE SAMPRAS 96	L. 119,000
	PGA TOUR III	L. 119,000
	PIG SKIN	L. 69,000
	PITFALL	L. 65,000
	POWER MONGER	L. 39,000
	PRIMAL RAGE	L. 129,000
	PUGGSY	L. 39,000
	RED ZONE	L. 89,000
	RISE OF THE ROBOTS	L. 79,000
	RISTAR	L. 109,000
	ROAD RASH III	L. 119,000
	ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 59,000
	ROCKET KNIGHT ADVENTURES	L. 59,000
	RUGBY WORLD CUP 95	L. 119,000
	SILVESTER & TWITTY	L. 99,000
	SONIC SPINBALL	L. 89,000
	STORY OF THOR	L. 129,000
	STREET FIGHTER II	L. 69,000
	STREET RACER	L. 109,000
	THE ZERO THE KAMIKAZE	L. 59,000
	THE INCREDIBLE HULK	L. 49,000
	TREAUSURE LAND	L. 89,000
	VIRTUA RACING	L. 129,000
N	WATERWORLD	TEL.
N	WEAPON LORD	TEL.
	WINTER OLIMPICS	L. 39,000
	X MEN II	L. 119,000
	YOGI BEAR	L. 89,000
	WORLD CHAMP. SOCCER II	L.99,000

SUPER NINTENDO

\+ MARIO ALL STAR L. 275.000

	AERO ACROBAT	L. 59,000
	ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL	L. 59,000
	BATMAN & ROBIN	L. 139,000
	BATMAN FOREVER	L. 139,000
	BIKER MICE	L. 139,000
	BLACK HAWK	L. 99,000
	BOB	L. 99,000
	BOMBERMAN 2	L. 79,000
	CALIFORNIA GAMES	L. 99,000
	CARL RIPKEN BASEBALL	L. 69,000
	CLAYFIGHTER	L. 69,000
	COLLEGE FOOTBALL	L. 69,000
	COLUMNS	L. 99,000
N	CHRONO TRIGGER	L. 159,000
	DENNIS THE MENACE	L. 99,000
	DINO DINI SOCCER	L. 79,000
N	DOOM	L. 129,000
	DONKEY KONG COUNTRY USA	L. 139,000
	DONKEY KONG COUNTRY PAL	L. 159,000
	DRACULA	L. 59,000
	DRAGON	L. 99,000
	EQUINOX	L. 89,000
	FEVER PITCH SOCCER	L. 119,000
N	FIFA '96	TEL.
	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 79,000
	FIRST SAMURAI	L. 79,000
	GEORGE FOREMAN BOXING	L. 79,000
	GOOF TROOP	L. 59,000
	HURRICANES	L. 99,000
	I PUFFI	L. 139,000
N	INTERN. SUPERSTAR SOCCER 2	TEL.
	INTERN. SUPERSTAR SOCCER	L. 129,000
N	JOHN MADDEN 96	TEL.
	JOHN MADDEN 95	L. 109,000
	JORDAN ADVENTURE	L. 69,000
	JUDGE DREDD	L. 119,000
	JUNGLE STRIKE	L. 129,000
	JURASSIK PARK	L. 79,000
	JUSTICE LEAGUE	L. 119,000
N	KILLER INSTINCT	L. 169.000
	KING OF MONSTER 2	L. 99,000
	LEMMINGS	L. 69,000
	LEMMINGS 2	L. 119,000
N	MECH WARRIOR 3050	L. 139,000
N	MEGAMAN X2	TEL.
N	MICKEY & MINNIE	TEL.
	MICROMACHINE	L. 99,000
	NATZUME CHAMP. WRESTLING	L. 109,000
N	NBA LIVE 96	TEL.
N	NHL 96	TEL.
	PINBALL DREAMS	L. 89,000
	PINBALL FANTASIES	L. 109,000
	POWERDRIVE	L. 89,000
N	POWER RANGERS: FIGHTING EDITION	TEL.
	PRIMAL RAGE	L. 139,000
	RACE DRIVIN	L. 99,000
	RYAN GIGGS	L. 99,000
	SECRET OF MANA	L. 139,000
	SMASH TENNIS	L. 69,000
	SPACE ACE	L. 99,000
	SPECTRE	L. 99,000
	STREET FIGHTER II TURBO	L. 69,000
	STUNT RACE FX	L. 99,000
	SUPER BATTLETANK	L. 59,000
N	SUPER BOMBERMAN 3	TEL.
	SUPER CHESE HQ	L. 99,000
	SUPER ICE HOCKEY	L. 99,000
N	SUPER MARIO WORLD 2	L. 139,000
	SUPER METROID	L. 69,000
	SUPER METROID+ PLAYER GUIDE 72 PAG.	L. 129,000
	SUPER PINBALL	L. 129,000
	SUPER STREET FIGHTER II	L. 129,000
	SUPER TROLL ISLAND	L. 99,000
	SUPER TURRICAN 2	L. 109,000
	SUPER BATTLETANK 2	L. 69,000
	SUPERGAMEBOY	L.99,000
	T2 JUDGMENT DAY	L. 79,000
	THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	L. 119,000
	THE INCREDIBLE HULK	L. 99,000
	THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA	L. 89,000
N	THEME PARK	TEL.
N	TIME COP	TEL.
	TIME TRAX	L. 99,000
	TOM & JERRY	L. 99,000
	UNIRALLY	L. 139,000
N	URBAN STRIKE	TEL.
	UTOPIA	L. 89,000
	VIRTUAL BART	L. 119,000
	VORTEX	L. 119,000
	WARIO'S WOODS	L. 119,000
	WING COMMANDER	L. 59,000
	WINTER OLIMPICS	L. 99,000
	WWF RAW	L. 12,900
N	YOSHI ISLAND (SUPER MARIO W. 2)	L. 139,000
	YOUNG MERLIN	L. 109,000

3DO PANASONIC

\+ GIOCO L. 749.000

N	ALONE IN THE DARK 2	TEL.
	BALLZ	L. 119,000
	BURNING SOLDIER	L. 99,000
	CORPSE KILLER	L. 119,000
	CRIME PATROL	L. 99,000
N	CYBERIA	TEL.
	DAEDALUS ENCOUNTER	L. 129.000
	DEMOLITION MAN	L. 99,000
	DRUG WARS	L. 119,000
	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	L. 119,000
	FIFA SOCCER	L. 99,000
N	FOES OF ALI	TEL.
	FLASHBACK	L. 109,000
	FLYNG KNIGHTMARES	L. 99,000
	GAME GUN	L. 109,000
	GEX	L. 119,000
	GRIDDER	L. 99,000
	GUARDIAN WAR	L. 89,000
	HELL	L. 79,000
	JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 99,000
N	KILLING TIME	TEL.
	KINGDOM	L. 99,000
N	LOST EDEN	TEL.
	3DO MAGAZINE	L. 23,000
	MEGA RACE	L. 99,000
	MICROCOSM	L. 89,000
N	NHL HOCKEY 95	TEL.
	PATAANK	L. 69,000
N	PGA TOUR GOLF 96	TEL.
N	POED	TEL.
	PUTT PUTT	L. 69,000
	PUTT-PUTT'S	L. 69,000
	REBEL ASSAULT	L. 89,000
	RISE OF THE ROBOTS	L. 99,000
	ROAD RASH	L. 119,000
	SAMURAI SHODOWN	L. 119,000
	SEAL OF PHARAO	L. 109,000
	SEWER SHARK	L. 89,000
	SHADOW	L. 89,000
	SHOCK WAVE	L. 89,000
	SLAM &JAM	L. 119,000
	SLAYER	L. 99,000
	SPACE ACE	L. 119,000
	SPACE SHUTTLE	L. 89,000
	STAR BLADES	L. 109,000
	SUPER STREET FIGHTER	L. 119,000
	SUPREME WARRIOR	L. 109,000
	SYNDACATE	L. 109,000
	THE NEED FOR SPEED	L. 119,000
	THEME PARK	L. 109,000
	VIDEO ALMANAC	L. 59,000
	VR STALKER	L. 99,000
	WING COMMANDER III	L. 119,000

SATURN

\+ VIRTUA FIGHTER L. 859.000

N	BLACKFIRE	TEL.
	CLOCKWORK KNIGHT	L. 139,000
	CLOCKWORK KNIGHT II	L. 139,000
N	CYBER SPEEDWAY	TEL.
	DAYTONA	L. 139,000
	GALE RACER	L. 149,000
	GOLDEN AXE THE DUEL	L. 139,000
	GRAND CHASER	L. 99,000
	GOTHA	L. 139,000
N	MORTAL KOMBAT III	TEL.
	MYST	L. 139,000
N	NBA JAM TE	TEL.
N	NHL ALL STAR HOCKEY	TEL.
	PANZER DRAGON	L. 139,000
	PRETTY FIGHTER X	L. 159,000
N	PRIMAL RAGE	TEL.
	RACE DRIVING	L. 139,000
N	RAYMAN	TEL.
N	SEGA RALLY	TEL.
N	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
N	THEME PARK	TEL.
	TWINBY PUZZLE BALL	L. 139,000
	VICTORY GOAL	L. 149,000
N	VIRTUA COOP	TEL.
N	VIRTUAL HYDLIDE	TEL.
	VIRTUAL VOLLEYBALL	L. 159,000
	VIRTUA FIGHTER	L. 119,000
N	VIRTUA FIGHTER II	TEL.
N	VIRTUA FIGHTER REMIX	TEL.
	WING ARMES	L. 139,000
N	WORLD WIDE SOCCER	TEL.

NEO GEO CD

L. 699.000

N	AERO FIGHTERS 3	TEL.
	AERO FIGHTERS 2	L. 79,000
	AGGRESSORS OF DARK COMBAT	L. 119,000
	ALPHA MISSION 2	L. 79,000
	BASEBALL STAR 2	L. 59,000
	BURNING FIGHT	L. 79,000
	DOUBLE DRAGON	L. 119,000
	FATAL FURY 2	L. 59,000
	FATAL FURY 3	L. 119,000
	FATAL FURY SPECIAL	L. 89,000
	GALAXY FIGHT	L. 109,000
	KING OF THE MONSTER II	L. 59,000
N	PULSTAR	TEL.
	PUZZLE BOBBLE	L. 109,000
	SAMURAI SHODOWN II	L. 59,000
	SAVAGE REIGN	L. 119,000
	STREET HOOP	L. 59,000
	SUPER SIDEKICKS 2	L. 59,000
	SUPER SIDEKICKS 3	L. 119,000
N	THE KING OF FIGHTER 95	L. 129.000
	THE KING OF FIGHTER 94	L. 59,000
	TOP HUNTER	L. 79,000
	VIEW POINT	L. 59,000
	WIND JAMMERS	L. 59,000

SONY PLAYSTATION EUROPEA

ACTUA SOCCER	TEL.
AIR COMBAT	L. 109,000
CYBER SLEED	L. 109,000
DESTRUCTION DERBY	L. 119,000
DISCWORLD	L. 109,000
MORTAL KOMBAT III	TEL.
3D LEMMINGS	L. 109,000
NBA JAM TE	TEL.
NOVASTORM	L. 109,000
KILLEAK THE BLOOD	L. 109,000
JUMPING FLASH	L. 109,000
POWER SERVE	L. 119,000
RAIDEN PROJECT	TEL.
RAPID RELOAD	L. 109,000
RAYMAN	TEL.
RIDGE RACER	L. 119,000
SHOCK WAVE	TEL.
STREET FIGHTER T.M.	L. 109,000
TEKKEN	TEL.
THEME PARK	TEL.
TOSHINDEN	L. 109,000
TRUE PINBALL	TEL.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
SUPER FORM. SOCCER (USA)	TEL.
VIEW POINT	TEL.
WING COMMANDER III	TEL.
WIPE OUT	L. 119,000
WORMS	TEL.

L. 749.000

SONY PLAYSTATIO JAPAN

ACE COMBAT	L. 179,000
BOXER'S ROAD	TELEF.
COSMIC RACE	L. 189,000
CYBER SLEED	L. 189,000
DRAGON BALLZ	L. 169,000
GUNDAM	L. 189,000
GUNNERS HEAVEN	L. 179,000
J. LEAGUE PRIME GOAL	L. 159,000
J. LEAGUE WINNING ELEVEN	L. 209,000
KING'S FIELD	L. 179,000
METAL JACKET	L. 159,000
NIGHT STRIKER	L. 169,000
PHILOSOMA	L. 169,000
RAYMAN	L. 189,000
RIDGE RACER	L. 179,000
STAR BLADE	L. 159,000
STREET FIGHTER REAL BATTLE	L. 169,000
TEKKEN	L. 179,000
TOSHINDEN	L. 179,000
ZEITGEST	L. 189,000

ARIVIVIS è SONY PLAYSTATION center

PlayStation

ARIVIVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE

A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26

Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tel.02.4408143

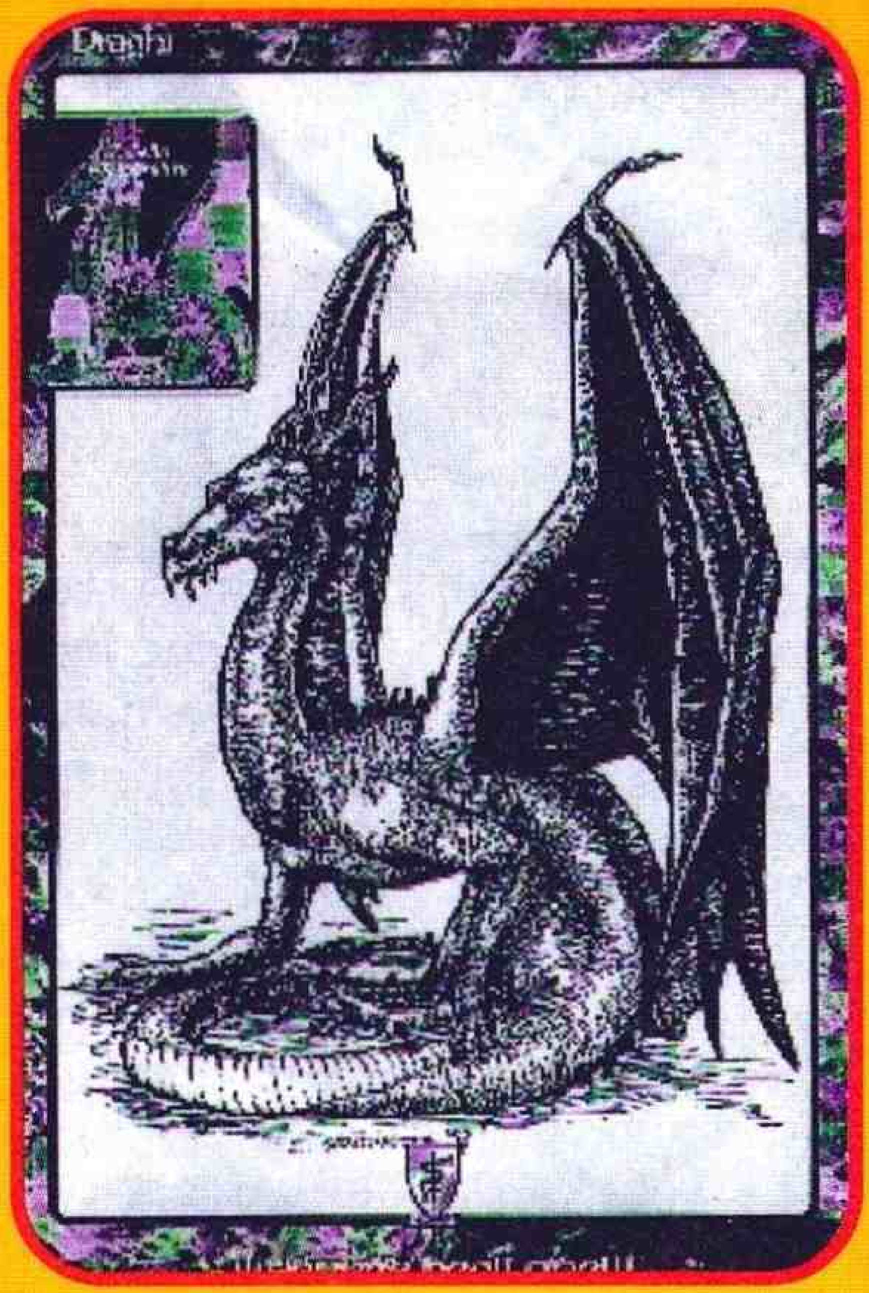
fax 02.45101548

TUTTI I NOMI, LE IMMAGINI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA

Eh...la vita...alcune case vanno avanti, altre chiudono i battenti...altre ancora congelano i giochi a data da determinare. Questo restringe il campo. Di cosa parliamo questo mese?
Non c'è molto da dire, è vero. La produzione delle case italiane sembra davvero avere avuto una battuta d'arresto. Ma perché? Eppure la gente ha voglia di giocare! Fortunatamente la Stratelibri sta mantenendo una produzione, per cui ecco la novità del mese:

CREATURE 2

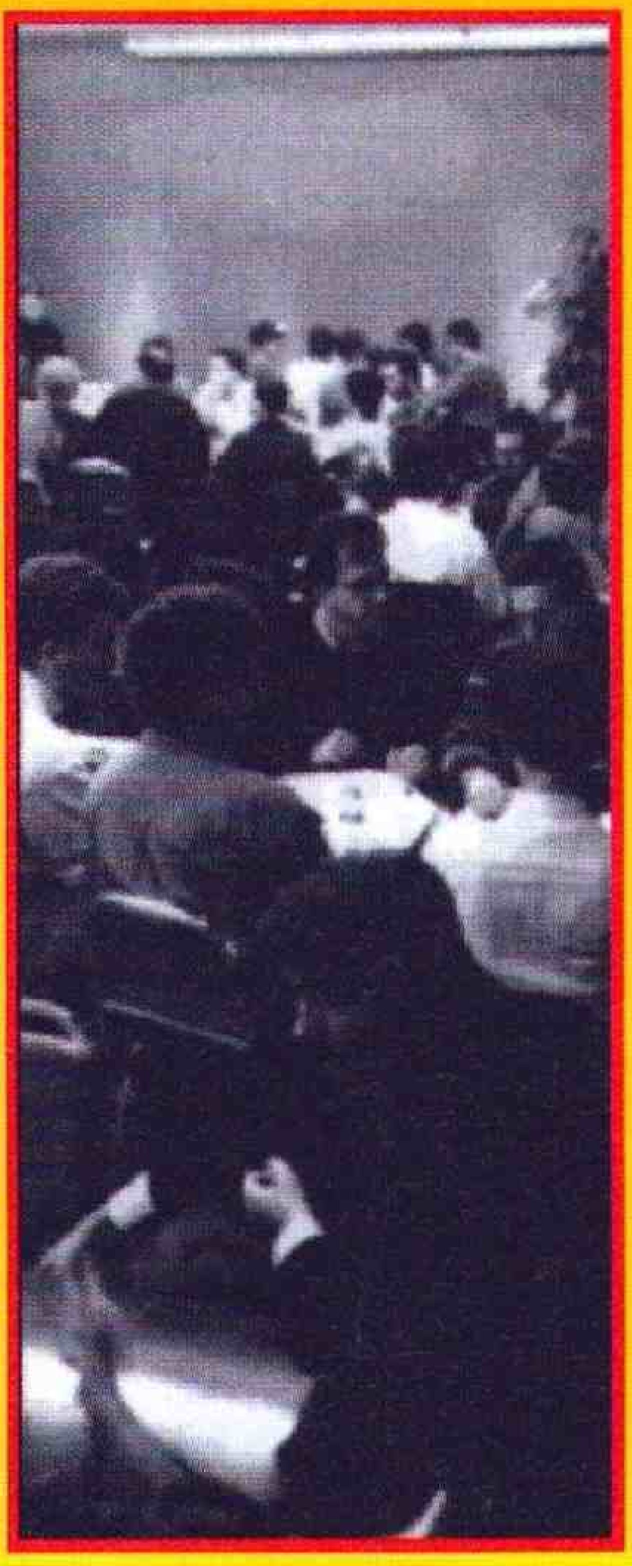
Nel numero precedente abbiamo parlato del primo volume di questa serie, volume che era dedicato alle creature per il gioco Il Richiamo di Cthulhu.
E' in arrivo il secondo volume e questa volta si parlerà di alcuni degli esseri più caratteristici della saga del Signore degli Anelli.
Ancora una volta il modulo è organizzato in schede (be', è la prerogativa della serie), ma in questo caso al posto di zombi e creature astrali abbiamo demoni di fuoco, possenti e maestosi, i terribili Balrog, o gli astuti Ragni Giganti di Bosco Atro, i nobili e veloci Cavalli Elfici, o gli spaventosi Kraken, fino a giungere ai fieri e quasi invincibili Draghi, signori delle vastità nordiche. Come sempre accanto a ogni disegno il modulo offre una dettagliata descrizione dell'essere in questione e tutti i dati e le caratteristiche di gioco. Le informazioni sono tratte da un modulo della Iron Crown Enterprises, e che aveva nome Creatures of Middle Earth. Tutte le creature che erano presenti su tale modulo, e che non sono state presentate in Creature 2, verranno pubblicate in successivi volumi di questa collana che si annuncia come una delle più utili per i Master italiani.
Un prodotto convincente, anche se getta solo un rapido sguardo alla quantità di esseri presenti in uno dei più convincenti mondi che il fantasy abbia da offrire.



IMMAGINARIA!

Un appuntamento fisso nel panorama del gioco in Italia. Una manifestazione che oramai ha fatto la storia del gioco, sempre accolta calorosamente dal pubblico di giocatori.
Questa volta Immaginaria vuol dire Torino. Patrocinata dal negozio Avalon della città della Mole, Immaginaria si terrà il 3 dicembre presso gli spazi messi a disposizione dal Jolly Hotel in viale Vittorio Emanuele al 104. Il biglietto di ingresso sarà gratuito e darà diritto a partecipare alle partite dimostrative che avranno luogo, e che riguarderanno tutti i gdr Stratelibri (Girsa, Il Richiamo di Cthulhu, Stormbringer, Cyberpunk e Guerre Stellari). Ci saranno anche dei tavoli per giochi da tavolo del calibro di Blu Max, o come l'interessante Kill Zone. Le partite sono libere e il livello dei Master e dei dimostratori sarà decisamente alto, una garanzia di divertimento, oramai tipica di questa manifestazione.
Visto lo strepitoso successo che l'automobilistico Formule Dé sta avendo un po' ovunque, è stato organizzato anche un torneo di questo eccellente gioco da tavolo (di prossima recensione?).
Ma come succede da un po' di tempo a questa parte, non si può comunque parlare di Immaginaria senza associarle Magic: L'Adunanza.
Quello che è stato definito da molti il gioco del secolo avrà all'interno della manifestazione un torneo ufficiale, valido per la classifica nazionale che va evolvendosi a ogni simile evento, e che una volta conclusa, designerà i componenti della pattuglia italiana che parteciperà al grande campionato internazionale.
All'interno di Immaginaria avrà luogo un concorso-esposizione di miniature, diorama e modellismo. Il tema sarà libero ma, chiaramente, i riferimenti ai giochi e agli argomenti trattati saranno i bene accetti. Una giuria sceglierà poi quali dei pezzi presentati sarà il migliore.
Come già è successo per l'Immaginaria organizzata e patrocinata dal negozio Avalon di Bologna, siamo sicuri che quella di Torino sarà una manifestazione di tutto rispetto.
L'evento si ripeterà presto, in quanto a primavera si terrà un'altra Immaginaria, questa volta però a Milano. Una manifestazione che non potrà che riprendere e ingrandire i temi e i successi delle altre due edizioni sorelle.
Buon Divertimento

Christian Antonini



IMMAGINARIA

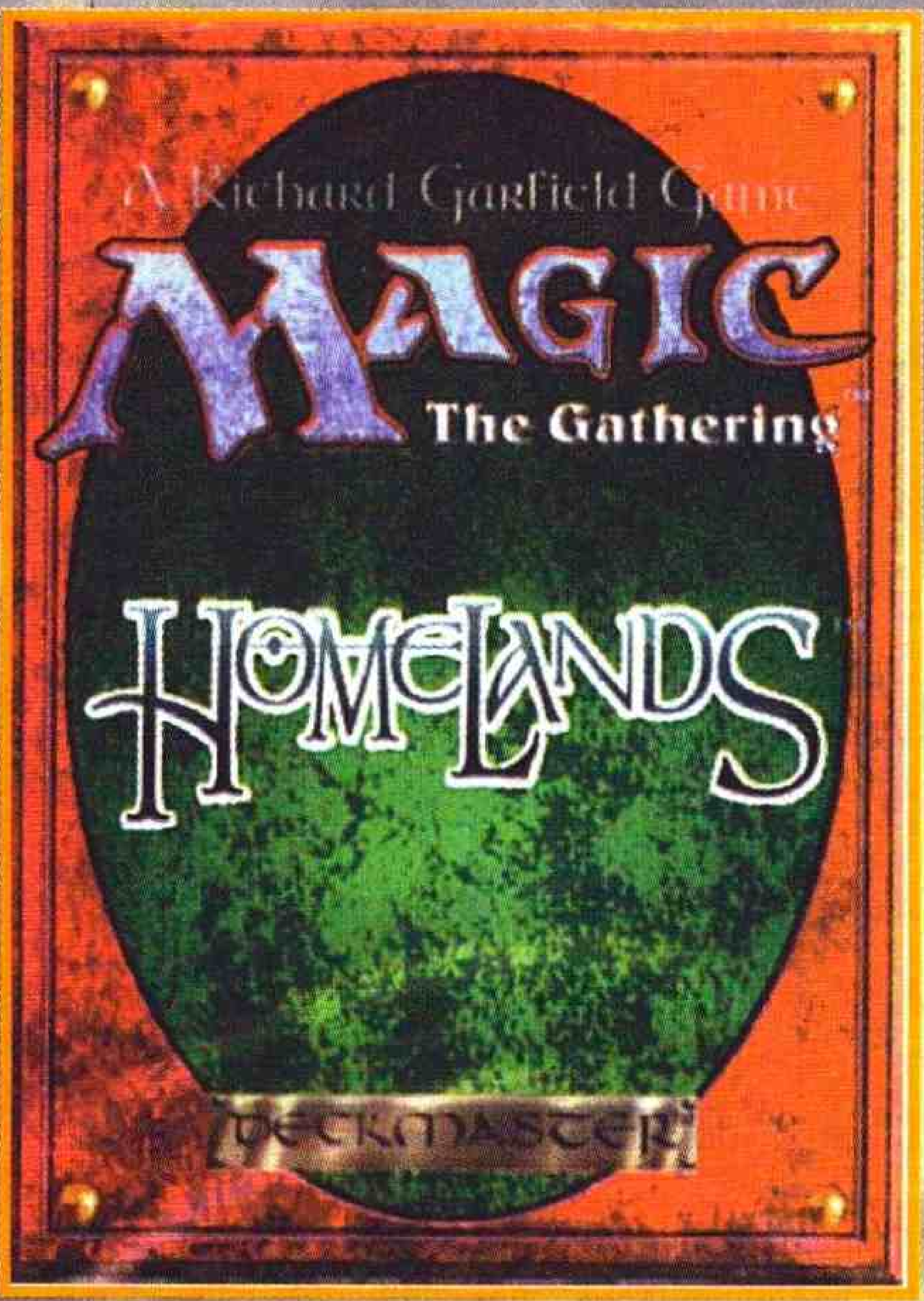
TORINO
Jolly Hotel 104
Domenica 3 Dicembre 1995
Biglietto Gratuito

Per Informazioni Contattare — **oppure**

Avalon Torino
via Magenta
(angolo via Camerana)
Tel. e Fax 011/5617252

Stratelibri
via Paisiello 4
Tel 02/29510317
Fax 02/29510578
Milano

MAGIA!



Magia: apparizioni, sparizioni, ho un sonno che non ci vedo...

Sono uscite le Homelands! Leggete questo articolo e poi dimenticatevelo, però, perché più o

meno in questo momento dovrebbero uscire quelle in Italiano, ovvero Le Origini. Insieme dovrebbero anche uscire le Rinascimento, ma ne parleremo il mese prossimo (forse. Questa è la mia rubrica, decido io). Allora, dove eravamo rimasti? Ah, si: Le Homelands. Dunque, trattasi di espansione da circa centoquaranta carte, centrata sui "gruppetti" che in teoria avrebbero dovuto essere alle basi delle varie culture dei popoli ecc ecc. In realtà ci ritroviamo con l'intera casata di Sengir (ricordate il vampiro di Sengir? Bravi) tra nonne e zii, un po' di carte dedicate a Serra, un bel po' di minotauri (mai troppo pochi, le mucche sono sempre il top) e altre amenità. Ma guardiamo il tutto da più vicino.

Dunque: il nero ha appunto la famigliola di Sengir, tra Barone, Nonna (demenziale ma vera), una maga chiamata Irini e un certo Veldrane. Ha anche una bella creaturona robusta, Ihsan's Shade, più un paio di carte veramente malvagie come intenzione ma divertenti da utilizzare (torture, marce funebri, cose di questo genere) e tutto sommato utili. Il rosso è la fiera del bestiame: minotauri a non finire (ce ne è anche uno blu), carte che potenziano

questi ultimi e tre Leggende davvero belle: due distruggono gli artefatti, e uno invece picchia. Il blu si è concentrato come al solito sulle carte strane ed è difficile trovare un vero filo conduttore: carte che bloccano le creature in genere, una "contromagia" divertente che costringe il giocatore a mettere la carta appena giocata sulla cima del mazzo e altre cose. Il bianco ha un sacco di Serra, Serra di qui, Serra di là... Ci sono i Paladini di Serra, gli Inquisitori di Serra - ce n'è per tutti. Il verde invece presenta la solita storia di creaturine piccole, questa volta con un accento sugli Spiritelli (comprese carte che li potenziano) e una Leggenda letteralmente indistruttibile (il Salice dell'Autunno) che non può essere bersaglio di nessuna magia se non in casi eccezionali ("solo quando lo dirò io"). Queste sono le carte: per quanto riguarda le "news", Homelands sarà la prima espansione disponibile quasi contemporaneamente in un po' di lingue diverse: il 26 di ottobre verrà infatti presentata (è stata presentata, se leggete a novembre) la versione in italiano e a seguire compariranno quelle in francese, in tedesco e in spagnolo. Per lanciare come si deve il prodotto la Wizards of

LE CARTE DEL MESE

Uella! Questo mese sono riuscito a spremere a fondo i booster pervenuti in anteprima, tant'è che ho già trovato due delle carte più ambite. Vediamole insieme.

BARON SENGIR
Ha ha, la testa (testa, termine che sta a indicare una creatura generalmente grossa che appunto è in grado di tirare le "testate", o "capate"). Un bel 5/5 volante non è poco, quando poi comincia a rigenerare i vampiri (che non sono piccoli nemmeno loro) e a crescere mangiando gli spinaci (o le creature avversarie) con un ritmo costante comincerete a capire il perché di un simile costo di lancio, non esattamente irrisorio.

IHSAN'S SHADE
Una creatura quasi indistruttibile: grossa (e quindi non "pallabile" né fulminabile facilmente - "pallabile" significa possibile bersaglio di palle di fuoco e simili), nera (non si può terrorizzare con l'apposita carta se non facendo giochetti vari, ed è una strategia sconsigliabile, dato che si impiega più di una carta per toglierne una sola all'avversario) e provvista di protezione dal bianco (niente "Da Spade a Spighe"). OK, va bene, ci sono altre mille modi di ammazzare una creatura, ma tre modi molto comuni sono praticamente eliminati, per cui...

AN-HAVVA TOWNSHIP
Un esempio delle terre (ce ne sono cinque) presenti nelle Homelands (tra poco Origini, non dimenticatelo), che forniscono quattro tipi di mana differenti: quello incolore è gratis, per gli altri tre bisogna pagare uno o due punti mana, a seconda sia il colore "primario" o uno dei due "alleati". Chi gioca a Magic capisce, gli altri non si cruccino - piuttosto imparino a giocare, che farebbero anche bene.

ANABA SHAMAN
Un esempio lampante delle "mucche" presenti nelle Homelands: per quattro mana (uno solo specifico) avete un bel "pinocchietto" (una creatura che infligge un punto di danno dove vi pare) rosso. Uno sparo in più, in pratica - costa un mana in più dello Stregone Errante, ma è un filo più grosso. Ed è una mucca!

LABYRINTH MINOTAUR
Altra mucca: questa però è blu, ed è abbastanza interessante. Più che altro fa numero, dato che ci sono un paio di carte in questo set che potenziano tutti i minotauri (e che non vi facciamo vedere perché non le abbiamo trovate). Dato che i mazzi a tema sono i meno competitivi ma anche i più divertenti, presto o tardi tutti quanti si metteranno a muggire e sfoggeranno un bellissimo anellone al naso.

AYSEN CRUSADER
Disegno carino per una creatura tutto sommato rissosa: nel mazzo bianco le creature piccole non rimangono tali per molto, e questa si potenzia piazzando in gioco gli "Eroi" (e fino a ora ce ne sono tre, l'Eroina di Benalia, uno delle Ice Age e uno nelle Homelands). Insomma, giocate 'sti Eroi, gli eroi crescono, il Crusader si arrabbia...

RASHKA THE SLAYER
Come dici? 3/3, eh? Può bloccare le creature volanti, guadagna +1/+2 quando blocca le creature nere... Ma che fine faranno i vampiri con questa tizia?

PRIMAL ORDER
Levate la Blood Moon e metteteci questa: molto meno cattiva, lascia giocare anche l'avversario (per me sono sempre mazzate) ma distribuisce i suoi bravi schiaffi lo stesso. Insomma, funziona come il Karma, ma viene attivato da tutte le terre "strane" come quelle doppie, le City of Brass, le Strip Mine...

AETHER STORM
Interessante disegno per una carta molto utile: chi gioca senza usare le creature comincerà subito a utilizzarlo, dato che impedisce a queste di scendere in campo. Non c'è male, davvero.

JOVEN TOOLS
Buttate via tutti i Teleport e le Sewers of Estark (beato chi ce le ha): questo artefatto rende una creatura qualsiasi imbloccabile e lo potete usare quante volte vi aggrada - che cosa volete di più?

LE DATE

Enno che non ve le dico! Siamo pazzi? Adesso nei tornei mettono in palio i Playstation e i Pentium, devo vincerli io (non ce la farò mai)!

the Coast si è data da fare spedendo i propri rappresentanti in giro per il mondo: a Lucca ci dovrebbero essere Heather Hudson (illustratrice) e Peter Adkison (presidente). Se ci siete stati, meglio per voi. Saluti.

MA

LA PERIODICITÀ DELLA RIVISTA NON CONSENTE
A VOLTE DI INDICARE L'ULTIMO PREZZO DISPONIBILE.
TELEFONATECI PER AVERE LE ULTIME QUOTAZIONI.

Amici per Gioco

STRADA VILLASTELLONE, 28 TER
MONCALIERI • TORINO

Prezzi Speciali per le CONSOLES, TELEFONARE

3DO

BATTLE SPORT	TELEFONARE
BRAIN DEAD	TELEFONARE
DEDALUS ENCOUNTER	L. 159.000
DOOM	**L. 135.000**
DRAGON TYCOON	**TELEFONARE**
FLASHBACK	L. 129.000
FLYING NIGHTMARE	L. 125.000
GEX	L. 139.900
HELL	L. 104.000
KINGDOM: THE HAR REACHES	L. 122.000
MYST	L. 130.000
ROAD RASH 3DO	**L. 140.000**
SAMURAI SHODOWN	L. 129.900
SLAMIN JAM 95	**L. 129.900**
SPACE PIRATES	L. 127.900
STREET FIGHTER 2 TURBO	L. 130.000
SYNDACATE	L. 129.900
THEME PARK	L. 122.000
WING COMMANDER 3	L. 119.000
ZHADNOST + JOYPAD	L. 139.900

3DO • ADULTI

ADULTS	TELEFONARE
PASSION FILES	TELEFONARE
BLOND JUSTICE	TELEFONARE
CHANNEL BLOND	TELEFONARE
LOVE BITES	TELEFONARE
SUPER MODELS GO WILD	TELEFONARE

PLAYSTATION

RAY MAN PAL	TELEFONARE
3D LEMMINGS PAL	L. 109.000
AIR COMBACT PAL	L. 109.000
ASSAULT RIGS PAL	TELEFONARE
CYBERSLED PAL	L. 109.000
DESTRUCTION DERBY PAL	**L. 119.900**
DISCWORLD PAL	L. 109.000
EXTREME SPORT PAL	TELEFONARE
FIFA SOCCER 96 PAL	**TELEFONARE**
JUMPING FLASH PAL	L. 109.000
KILEAK THE BLOOD PAL	L. 109.000
KRAZY IVAN PAL	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT 3 PAL	**L. 119.000**
NBA JAM TORUNAMENT EDITION PAL	**TELEFONARE**
NOVASTORM PAL	L. 109.000
PHILOSOMA PAL	TELEFONARE
RAPID RELOAD PAL	L. 109.000
RIDGE RACER PAL	L. 119.000
STARBLADE ALPHA PAL	TELEFONARE
TEKKEN PAL	**L. 119.000**
TOSHINDEN PAL	**L. 109.000**
TWISTED METAL PAL	TELEFONARE
WAR HAWK PAL	TELEFONARE
WIPE OUT PAL	L. 119.000

SUPERNINTENDO

ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	L. 113.000
ANIMANIACS	L. 129.000
ASTERIX E OBELIX	L. 129.900
BATMAN & ROBIN	L. 155.000
BATMAN FOREVER	**L. 129.900**
BLACK HAWK	L. 65.000
CAPTAIN COMMANDO	L. 139.900
DEMOLITION MAN	L. 142.900
DIDDY'S KONG QUEST (D.K. C2)	**TELEFONARE**
DOOM	**L. 149.900**
EARTH WORM JIM 2	**TELEFONARE**
FEVER PITCH	L. 129.900
FIFA 96	**TELEFONARE**
FINAL FANTASY 3 USA	L. 152.000
FLINSTONES – THE MOVIE	L. 94.900
FRANKENSTEIN USA	L. 119.900
ILLUSION OF GAJA	L. 123.000
INTERN. S. STAR SOCCER DE LUXE ED.	L. 149.900
JUDGE DREDD	**L. 138.900**
JUSTICE LEAGUE	**L. 138.900**
KILLER INSTINCT USA	**L. 169.000**
LORD OF THE RING USA	L. 109.000
MEGA MAN 7 USA	L. 133.900
MICROMACHINES	L. 69.900
MORTAL KOMBAT 3	**L. 134.900**
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L. 107.000
NHL HOCKEY 95	L. 95.000
NIGEL MANSELL-INDY CAR RACING	L. 119.000
OGRE BATTLE USA	L. 161.900
POCKY & ROCKY 2	L. 104.900
POWER RANGER MOVIE	L. 139.000
PRIMAL RAGE	L. 135.900
RUN E GUN	TELEFONARE
SECRET OF MANA 2	TELEFONARE
STAR TREK DEEP SPACE NINE USA	L. 124.900
STREET RACER	L. 109.900
SUPER BOOMBERMAN 3	TELEFONARE
SUPER MARIO ALL STARS	L. 85.900
SUPER PUNCH OUT	L. 119.000
SUPER STREET FIGHTER 2 USA	L. 95.000
THE BRAINES USA	TELEFONARE
TIME COP	TELEFONARE
TURBO TOONS	L. 105.900
UNIRACES USA	L. 79.900
URBAN STRIKE	TELEFONARE
VAL DISERE CHAPIONSHIP	L. 105.000
WATERWORLD USA	**TELEFONARE**
WORLD MASTER GOLF	TELEFONARE
YOSHI'S ISLAND (S.MARIO BROS 5)	L. 129.900

MEGADRIVE

ANIMANIACS	L. 99.900
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	L. 120.000
ATP TENNIS	L. 125.000
BATMAN FOREVER	**L. 114.900**
CLAYFIGHTER	L. 59.500
DAFFY DUCK	L. 125.000
DEMOLITION MAN	L. 119.900
DESERT DEMOLITION	L. 109.900
EARTHWORM JIM 2	**L. 129.900**
FEVER PITCH	L. 117.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	**TELEFONARE**
FOREMAN FOR REAL	L. 135.900
GRAN SLAM TENNIS	L. 50.000
JOHN MADDEN 95	L. 119.000
JUDGE DREDD	**L. 129.000**
JURASSIC PARK 2	L. 99.000
JUSTICE LEAGUE	L. 119.000
LEMMINGS 2	**L. 62.000**
MICROMACHINES 2 TURBO	**L. 119.000**
MORTAL KOMBAT 3	**L. 109.000**
NBA LIVE 95	L. 89.900
NHL HOCKEY 96	**L. 119.900**
NIGHT CRAUSADER	TELEFONARE
PAGEMASTER	L. 99.000
PETE SAMPRAS TENNIS 96	**L. 119.000**
PRIMAL RAGE	L. 129.000
ROAD RASH 3	L. 94.000
SPIROU	L. 99.900
STAR TREK DEEP SPACE NINE	L. 124.900
STORY OF THE THOR	L. 159.900
SUPER STREET FIGHTER 2	L. 149.000
SUPER TURRICAN 2	L. 149.000
SYNDACATE	L. 113.000
TOTAL FOOTBALL	TELEFONARE
URBAN STRIKE	**L. 89.900**
VIEW POINT	L. 99.000
VIRTUAL RANCING	L. 161.000
VIRTUAL PINBALL	L. 69.000
WINT'ER OLYMPICS 94	L. 49.000
WORLD HEROES	L. 115.000
WORLD SERIES BASEBALL 95	L. 79.000
WWF RAW	L. 119.000
X-MAN 2 CLONE WARS	L. 119.000
ZERO KAMIKAZE	L. 89.000

SEGA SATURN

ASTAL	TELEFONARE
CLOCKWORK KNIGHT	TELEFONARE
DAYTONA USA	L. 139.000
DEADALUS	L. 149.000
DIGITAL PINBALL	L. 169.000
GOTHA	L. 129.000
GRAN CHASER	L. 149.000
GRAN SLAM BASEBALL	TELEFONARE
KING OF THE ROAD	TELEFONARE
KINGDOM: THE FAR REACHES	TELEFONARE
MINNESOTA FATS USA	TELEFONARE
MYST	L. 139.000
NBA ACTION	TELEFONARE
NIGHT WARRIOR	TELEFONARE
PANZER DRAGON	L. 150.000
PEEBLE BEACH GOLF LINKS	L. 119.000
PRETTY FIGHTER	L. 169.000
RAY FORCE	TELEFONARE
REAL BATTLE ON FILM	L. 155.000
SEGA RALLY	TELEFONARE
SHIN SHINOBI DEN (SHIN X)	L. 142.000
SIDE POCKET 2	L. 164.000
STREET FIGHTER THE MOVIE	TELEFONARE
SUPER HYDLIDE	TELEFONARE
VICTORY GOAL	L. 140.000
VIRTUA FIGHTER 2	TELEFONARE
VIRTUA FIGHTER REMIX	L. 139.000
VIRTUA RANCING	TELEFONARE
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	TELEFONARE

NEO GEO

AERO FIGHTER 2	L. 89.000
AGGRESS OF DARK KOMBAT	L. 99.000
ALPHA MISSION 2	L. 62.900
ART OF FIGHING 2	L. 75.900
BASEBALL STAR 2	L. 65.900
BLUE JOURNEY	L. 99.000
CROSSED SWORD	L. 99.000
DOUBLE DRAGON	**TELEFONARE**
FATAL FURY 3	**L. 105.000**
FATAL FURY SPECIAL	L. 75.900
FOOTBALL FREZY	L. 75.900
GALAXY FIGHT	**L. 109.900**
JOY JOY KID	L. 62.900
KAKDV'S REVENGE	L. 99.000
KING OF FIGHTERS 94	**L. 89.000**
KING OF FIGHTERS 95	L. 105.000
KING OF MONSTER 2	L. 75.900
LEAGUE BOWLING	L. 62.900
MAGICIAN LORD	L. 99.000
NAM 75	L. 62.900
NINJA COMBAT	L. 99.000
NINJA COMMANDO	L. 99.000
PUZZLE BOBBLE	**L. 105.000**
ROBO ARMY	**L. 116.900**
SAMURAI SHODOWN	L. 75.000
SAMURAI SHODOWN 2	L. 99.000
STREET HOOP	L. 99.000
SUPER SIDE KICKS 2	L. 75.900
SUPER SIDE KICKS 3	**L. 116.900**
TOP HUNTER	L. 89.000
TOP PLAYER GOLF	L. 62.900
TRASH RALLY	L. 99.000
WIEW POINT	L. 99.000
WIND JAMMERS	L. 99.000
WORLD HERDES 2 JET	L. 99.000
WORLD HEROES PERFECT	**L. 116.900**

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Puoi ordinare tutti i giorni al 011/681.18.18

CI SIAMO DAL LUNEDÍ AL SABATO 24 ORE SU 24

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/681.31.04

Tutti i giochi sono ORIGINALI

Da Noi troverai anche tutti i giochi per
GAMEBOY e GAMEGEAR

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- vendita dell'usato

Ordinare è facile:
✓puoi telefonare al 011/681.18.18
✓puoi faxare al 011/681.31.04

Spedizioni in tutta Italia per mezzo di: POSTA · CORRIERE · POSTA AEREA

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

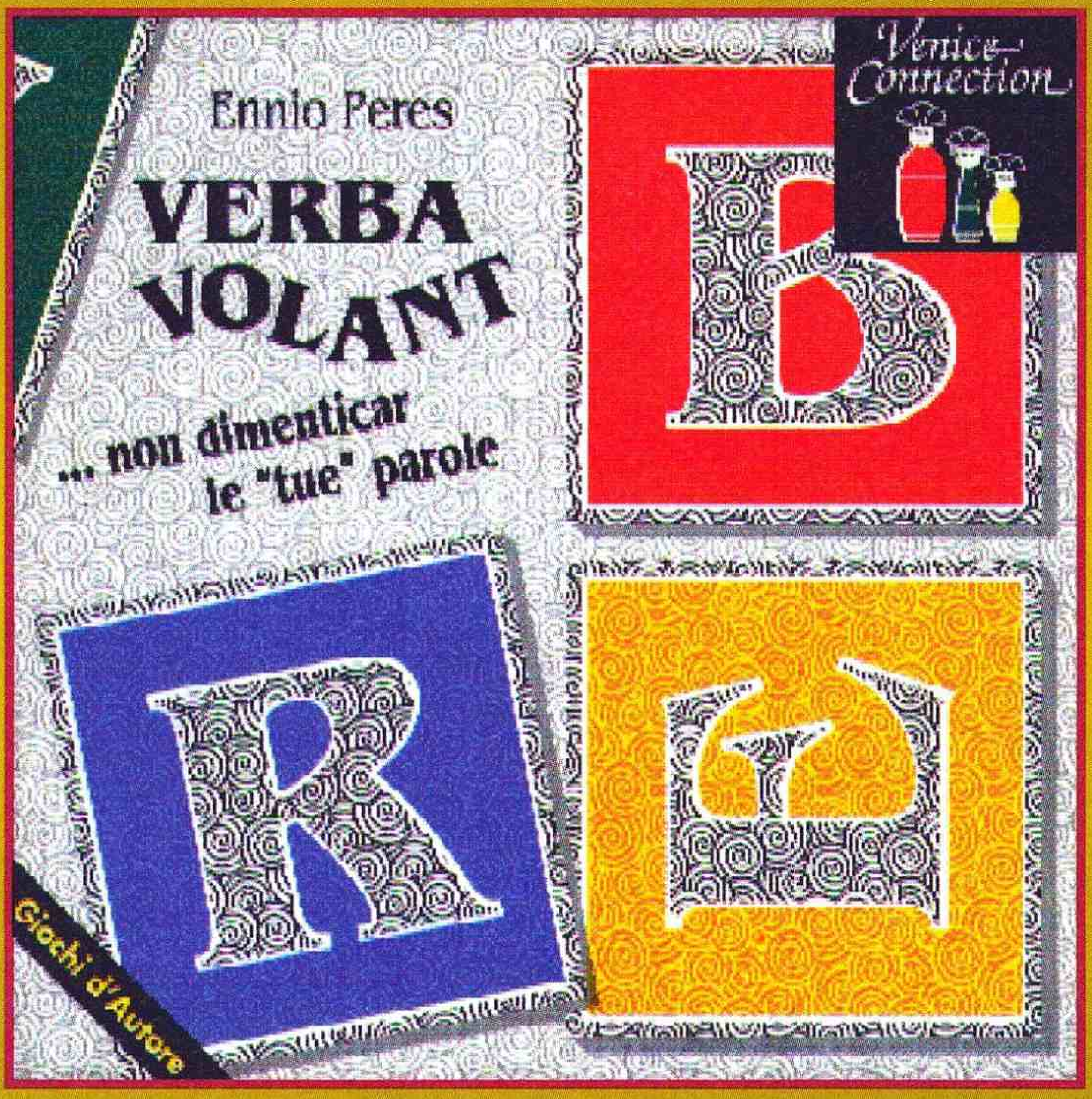
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Natale è ancora troppo lontano per potere scucire qualche regalo da parenti e amici? Provate a tirare in ballo Halloween, inventare qualche secondo nome con relativo onomastico e dichiaravi di fede Sgarng... potrebbe funzionare.

Andrea Fattori

VENICE COLLECTION

Nasce, nel panorama ludico italiano, una nuova casa editrice dedicata ai giochi da tavolo. Noi non possiamo che essere felici della notizia, soprattutto considerando che le persone che la compongono non sono novellini, bensì alcuni dei più "antichi" appassionati del settore (responsabili, tra l'altro, di Gradara Ludens e altre manifestazioni di spicco).
Al proprio esordio la Venice Collection arriva con tre titoli, caratterizzati da un formato quasi tascabile e da un'estrema semplicità di gioco; si tratta di Verba Volant, The Venice Collection e Vermi. Di quest'ultimo, comunque, parleremo in uno dei prossimi numeri (merita uno spazio tutto suo), mentre per il momento sono i primi due a concentrare la nostra attenzione.
The Venice Collection, chiaramente il cavallo di battaglia della neonata casa editrice (anche se a noi è piaciuto di più Vermi, ma è solo questione di gusti), utilizza una meccanica di gioco estremamente classica e tradizionale, per molti versi riconducibile ai più noti e semplici giochi di strategia, arricchita però sia dal punto di vista grafico che da quello di gioco. In pratica, i giocatori hanno a disposizione 16 tessere, sulle quali sono rappresentate sezioni dei canali di Venezia. Ogni tassello riporta una sezione dritta su un lato e una curva di 90 gradi sull'altro. Lo scopo è quello di porre sul piano di gioco l'ultimo tassello, formando un circuito chiuso. Ogni giocatore, nel proprio turno, può disporre sul piano di gioco 1, 2 o 3 tasselli, a scelta, purché li disponga tutti in fila (onde evitare vittorie in prima mano). Onestamente la prima impressione era stata tutt'altro che positiva, ma soltanto a causa della scarsa esperienza e della ripetitività degli schemi usati: una volta imparati i trucchi e le astuzie più semplici, il gioco è diventato immediatamente molto vario e complesso, indubbiamente più articolato di quanto possa sembrare di primo acchito. Resta comunque un gioco altamente strategico, consigliato quindi a coloro che apprezzano il genere, e non certo a chi cerca un passatempo disimpegnato.
Il tema, classicissimo, delle parole è invece alla base di Verba Volant (e non era difficile intuirlo). I giocatori dispongono i 36 tasselli - su ciascuno dei quali è scritta una lettera - sul tavolo, a faccia in giù. Quindi, a turno, si inizia a girare casualmente i tasselli, partendo da un minimo di 4, cercando di formare delle parole di senso compiuto, utilizzando tutte le lettere scoperte. Se si fallisce nel tentativo, i tasselli vengono nuovamente girati e il turno passa all'altro giocatore. A seconda della lunghezza delle parole formate, i giocatori guadagnano un determinato numero di punti, e vince ovviamente chi riesce ad accumulare un punteggio più alto quando i tasselli finiscono (o, comunque, non sono più sufficienti a formare una parola di senso compiuto).
Anche per questo gioco l'idea di base è piuttosto classica, ma ancora è la realizzazione a renderlo interessante; con le persone giuste può essere molto divertente!



Videogames - Console - Accessori

SG STARGAMES

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel. 0330/360817 • Tel. 0965/593245 - 28850 • Fax 0965/593245
Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna)
Via Vittorio Em. III, 7 (accanto Museo) - REGGIO CALABRIA

CONSOLE (IVA COMPRESA)

Saturn + Gioco Europeo	999.000
3 DO FZ10 + Gioco Europeo	799.000
NeoGeo CD + Gioco	845.000
Megadrive 2 + 1 Pad + Alim.	177.000
Megadrive 2 + 2 Pad + Alim.	189.000
SuperNintendo + 2 Giochi	295.000
SuperNintendo + 1 Gioco	239.000
Game Gear	179.000
Game Boy + Tetris	135.000

ACCESSORI (IVA COMPRESA)

SATURN

AD 6 PLAYERS	82.000
ACTION + MEMORY	125.000
CONTROL PAD + AUTOFIRE	39.000
CONVERTOR	89.900
MEMORY CARD	105.000
FULL MOTION	NOVITA'
VIRTUAL STICK	105.000

GAME GEAR

LENTE INGRANDIMENTO	22.000
CAR ADAPTATOR	19.000
TUTUNER	175.000

PLAY

JOYPAD SONY	69.900
JOYPAD + AUTOFIRE	59.000
MOUSE	69.900
SMART CARD	59.900

MEGADRIVE

NITRO ADAP. TUTTI I GIOCHI	29.900
JOYPAD ACTION	25.000
JOYPAD TRASPARENTE	29.900
JOYSTICK SCORE MASTER	49.900
ACTION 2	99.900

SUPERNES

JOYPAD ACTION	23.000
JOYPAD TRASPARENTE	29.000
SCART	29.000
AD FX 2	29.900

SNES

SCART	29.000
JOYPAD ACTION	25.000
JOYPAD TRASPARENTE	29.900
AD FX 2 GOLD	29.900
CAVO TV	9.900
ACTION R. 2	99.900

PLAYSTATION ITA £. 699.000 Iva Comp.
Con L'ACQUISTO DI 2 CD A SCELTA

MEGA DRIVE Ita

NOVITA'

BATMAN FOREVER	109.000
MORTAL K. 3	109.000
MICRO MACHINES 96	105.000
FIFA 96	TELEF.
THEME PARK	109.000
MEGA MAN X	115.000
PREMIER MANAGER	TELEF.
PINISHER	107.000
FEVER PICTICH	105.000
CORDS OF THUNDER	105.000
PETE SAMPRAS 96	103.000
STREET RACER	107.000
BATMAN & ROBIN	105.000
ZOOP	TELEF.
G FOREMAN BOX	109.000
WATER WORLD	99.000
NBA LIVE 96	
PHANTASY	
STAR 4	119.000
ASTERIX 2	115.000
DESERT DEM	89.900
PIT 96	

OFFERTE

ASTERIX	43.000
ALADDIN	83.000
ANOTHER WORLD	36.500
CANNON FODDER	59.000
CHUCK ROCK 2	49.900
STORY OF THOR	125.000
VIRTUAL RACING	105.000
EART WORM JIM	83.000
FIFA 95	69.900
LANDSTALKER	85.000
LION KING	99.900
MAGA SWIV	69.900
STREET OF RAGE 3	99.900
WORLD CUP USA 94	39.900
MORTAL K. 2	80.000
NBA LIVE 95	69.900
POWER DRIVE	62.000
RISTAR	69.900
SHINING FORCE 2	99.900
SONIC RKNUCLES	78.000
SUPER SF.F	125.000
SOLEIL	102.900

PLAY STATION VERS. ITA

3D LEMMINGS	ITA	99.900
KILEAK THE BLOOD	ITA	99.900
NOVA STORM	ITA	99.900
RAPID RELOAD	ITA	99.900
RIDGE RACER	ITA	99.900
TOSHINDEN		99.900
WIPROUT	ITA	99.900
AIR COMBAT	ITA	99.000
CYBER SLED	ITA	99.000
DESTRUCTION DERBY	ITA	99.900
DISC WORLD		99.900
EXTREME SPORTS		99.900
JUMPING FLASH		99.900
VIEW POINT		110.000
ROAD RUSH		NOVITA'
MORTAL KOMBAT 3	ITA	119.000
STARBLADE ALPHA		99.000
WARHAWK		99.000
PGA TOUR GOLF		99.900
THEME PARK		TELEF.
FIFA 96		TELEF.
TEKFEN		119.000

MASTER SYSTEM

ALADDIN	54.000
ASTERIX	29.900
ASTERIX 2	51.000
BATMAN RETURN	33.000
CHUCK ROCK 2	32.000

Segue Mastersystem

COOL SPOT	32.000
ECCO THE DOLPHIN	49.900
GOULS & GHOST	35.000
GOLDEN AXE	35.000
INCREDIBLE HULK	32.000
MICRO MACHINES	47.000
POWER STRIKE 2	27.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	33.000
SONIC CHAOS	36.000
SONIC 2	33.000
STREET OF RAYE 2	33.000
TAZMANIA	35.000
TERMINATOR 2	35.000
TOM & JERRY	33.000
WIMBLEDON 2	33.000
JUNGLE BOOK	36.000
RC GRAND PRIX	36.000
SEGA SCACCHI	36.000
WINTER OLIMPICS	36.000
WONDER BOY 3	32.000
SPEEDY GONZALES	54.000

SATURN

BUG	ITA	99.000
DIGITAL PINBALL		99.000
NBA JAM T.E.D.		TELEF.
THEME PARK		109.000
FIFA 96		109.000
MYST		99.900
STREET FIGHTER MOVIE	USA	135.000
CLOCK WORK KNIGHT	ITA	93.000
DAYTONA USA	ITA	130.000
OPANZER DRAGON	ITA	130.000
PEBBLE BRACH GOLF	ITA	99.900
STERRING WHEEL	ITA	130.000
VICTORY GOAL	ITA	99.900
ASTAL	ITA	129.000
MINNESOTA FATS	USA	125.000
SHINOBYX	ITA	95.000
POOL LEGENDS		129.000
CLOCK W. 2	JAP	125.000
STREET FIGHTER REAL BATTLE		159.000
VIRTUA FIGH REMIX	ITA	69.900
SIM CITY 2000	USA	120.000

SUPERNINTENDO

OFFERTE

BATMAN FOREVER	PAL	129.000
CASTLEVANIA 5	PAL	145.000
THEME PARK	PAL	109.000
MORTAL K. 3	PAL	139.000
DOOM	PAL	149.000
TURRICAN 2	PAL	115.000
MARIO LAND 2		TELEF.
DIRT RACE FX		115.000
FIFA SOCCER 95		120.000
NBA LIVE 96		129.000
KILLER INSTINCT	PAL	159.000
POWER RANGER 2		147.000
MICKEY & MINNIE		115.000

OFFERTE

ERMAN 2	PAL	50.000
CANNON FODDER		58.000
DESERT FIGHTER	PAL	50.000
DINO DINI SOCCER	PAL	44.000
DOUBLE DRAGON 5	PAL	49.000
DRAGON	PAL	58.000
EQUINOX	PAL	58.000
KICK OFF 3	PAL	50.000
METROID		55.000
MARIO KART		72.000
MARIO WORLD		50.000
NIGEL MANSEL		72.000
SUPER SFR. FC		89.900

Segue Supernintendo Offerte

ZELDA	PAL	72.000
SPACE ACE	PAL	55.000
STREET RACER		
SHAQ FU		53.000
TYNI TOON SPIRT		55.000
SPARKSTER		55.000
LEMMINGS 2		72.000
KICK OFF		25.000

GAME BOY

MORTAL KOMBAT	59.900
DONKEY K. LAND	67.000
POWER RANGER MOVIE	65.000
EART WORM JIM	61.000
WORLD HEROES 2	69.900
GIN 1 VOL. 2	51.000
CASINO' FUN PACK	51.000
QIK	39.000
TETRIS	36.000
BATMAN FOREVER	65.000
MORTAL KOMBAT	42.000
STREET FIGHT 2	69.900
SHAQ FU	69.900

GAME GEAR

KAWASAKI	42.000
MORTAL KOMBAT	39.900
NBA JAM	49.900
PETER SAMPRAS	45.000
M.K. 3	79.000
POWER R. MOVIE	69.000
TAILS ADV.	69.000
URBAN STRIKE	69.000
POWER DRIVE	69.900
ECCO THE DOLPHIN 2	45.000
F1 DOM	35.000
JUDGE DREED	45.000
RISTAR	49.000
SHINOBI 2	39.000
SONIC TRIPLE	45.000
KICK OFF	29.000
TRUR LIRS	35.000

NEO GEO CD

VIRN PRINT	99.900
FATAL FURY 3	105.000
GALAX M FIGHTER	105.000
SUPER SIDE KICKS 3	115.000
DOUBLE DRAGON	105.000
PUG STAR	119.000

OFFERTE A 59.000

3DO

ALONE IN THE DARK	62.000
DEM MAN	50.000
FLASHBACK	82.000
GRX	82.000
PATAANK	44.000
SHOCK WAVE	44.000
SHOCK WAVE 2	44.000
SUPREM WARRIOR	59.000
WAY OF WARRIOR	59.000
RISE OF ROBOTS	85.000
BALL Z	90.000
CREATUR SHOCK	89.900
SPACE HULK	99.900
CANNON FODDER	81.000
PANZEE GENERAL	94.000
SYNDACATE	109.000
WING COM X 3	109.000
MUST	119.000
ROCK ROLL RACING	125.000
DRAGON	94.000
STRIKER	125.000

SPESE DI SPEDIZIONE: L.7.500 ORDINARIA, L.13.500 URGENTE, 18.000 CORRIERE

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - Tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari. Tutti i prezzi sono da intendere IVA compresa, tranne dove è specificato IVA esclusa.

CONSOLIAMOCI

Se volete vedere un annuncio pubblicato in questa rubrica tutto ciò che dovete fare è indirizzare una missiva, o un fax, CON UNA FOTOCOPIA DI UN DOCUMENTO a: Xenia Ed. - Console Mania - Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Nel vostro interesse, vi raccomando di essere il più specifici e corretti possibile, soprattutto per quel che riguarda i titoli dei giochi da vendere o da scambiare, chi ci guadagna siete solo voi!

Silvia

Vendo Super Nintendo pal con due joypad, due converter, Mortal Kombat 2, Samurai Shodown, Donkey Kong Country, World Cup USA '94, Art of Fighting, Super Mario World, Sensible Soccer, Super Mario All Stars. Vendo anche separatamente. Telefonare allo 0385/277929 e chiedere di Carlo.

Vendo le seguenti cartucce per Master System: Rescue Mission e Strider a L. 18.000 l'una, Dick Tracy, Forgotten Worlds, Moonwalker e Operation Wolf a L. 20.000 l'una, Shadow Dancer a L. 22.000, Master of Darkness e The New Zealand Story a L. 25.000 l'una. Vendo, inoltre, Light Phaser a L. 15.000. Sconto del 5% ai primi tre che mi chiameranno. Telefonare allo 0771/608799 e chiedere di Giuseppe.

Vendo per Sega Mega Drive Zero Tolerance (USA) e Boogerman (PAL) a L. 60.000, oppure le scambio con le seguenti cartucce: MicroMachines 2, Theme Park, Red Zone, PGA European Tour, Fifa Soccer '95, Syndicate, Jungle Strike e Urban Strike. Telefonare allo 02/27208657 e chiedere di Ugo.

Vendo Sega Mega Drive più due joypad e quattro cartucce a L. 200.000 trattabili. Telefonare, dalle ore 12:00 alle ore 19:00, allo 06/78347635 e chiedere di Stefano.

Scambio console Sega Mega Drive con 32X e otto cartucce con un Neo Geo CD o con un 3DO o un PSX. Telefonare allo 0884/562150 e chiedere di Giuseppe.

Vendo 3DO completo di presa scart, un modulatore e Super Street Fighter 2 Turbo a L. 850.000. Telefonare allo 06/2262504 oppure allo 06/2596098. Annuncio valido solo per Roma e dintorni.

Vendo Mickey Mania e Alien Soldier per Sega Mega Drive (versione europea). Telefonare allo 080/5563440 e chiedere di Fabrizio.

Vendo SNK Neo Geo CD completo di due joypad, alimentatore, cavo scart e sei cartucce, tra cui Samurai Shodown II, King of Fighters '94 e Super Sidekicks II a L. 900.000. Telefonare, ore pasti, allo 0733/772241 e chiedere di Mirko Loretti.

Vendo Game Boy con molte cartucce e con molti accessori a prezzo da concordare. Vendo anche molte cartucce per Sega Master System. Telefonare allo 081/941221 e chiedere di Nello.

Vendo Sega Master System con Light Phaser, un joypad e le seguenti cartucce a l. 250.000: Wanted, Rescue Mission, Shinobi, World Cup Italia '90, Dick Tracy, Golden Axe, Olympic Gold, Chuck Rock, Ninja Gaiden, Heavy Weight Champ. E' possibile acquistare anche solo giochi a L. 20.000 l'uno oppure effettuare uno scambio con Game Gear e una cartuccia. Telefonare allo 081/7711095 e chiedere di Gianni.

Vendo i seguenti titoli per Neo Geo CD: Ninja Kombat, Fatal Fury Special, League Bowling, Nam '75, Alpha Mission II, Burning Fight a L. 50.000 l'una. Telefonare allo 02/9055625 e chiedere di Federico.

Vendo Neo Geo CD completo di due joypad, un joystick e dodici giochi tra cui Fatal Fury III, Viewpoint, Windsammer. Telefonare allo 02/89304711 e chiedere di Vittorio o Lorenzo. Annuncio valido solo per Milano e dintorni.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nes: Zelda, Flashback, Mickey Mania, NBA Jam 2, Jimmy Connors, Hulk, Taz-Mania, Putty, Dragon Slayer, Aleste, Blues Brothers, Alien III, Batman Returns, Alien Probotector, Lemmings, Demon Crest e Power Drive. Telefonare allo 0187/494145 e chiedere di Alex.

Vendo Nintendo Nes con le seguenti cartucce: Super Mario Bros, Duck Hunt (con pistola zapper), Megaman III, Impossible Mission, Blue Shadow, Solomon's Key a L. 180.000, oppure vendo la console a L. 90.000 e le cartucce a L. 90.000. Telefonare, ore pasti, allo 059/393358 e chiedere di Nicola.

Vendo Nintendo Nes con due joypad, pistola Zapper e le seguenti cartucce: Mario Bros, Duck Hunt e Silius a L. 250.000, oppure scambio il tutto con Game Gear e quattro cartucce. Telefonare allo 0932/722784 e chiedere di Andrea Monaco.

Vendo Sega Mega Drive più due joypad e cavo scart a L. 200.000. Vendo inoltre le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Mortal Kombat a L. 60.000, Barkley Shut Up and Jam a L. 80.000, Street Fighter II Special Champion Edition a L. 70.000, Sonic the Hedgehog a L. 20.000, Moonwalker a L. 30.000, oppure console e cartucce a L. 460.000. Vendo inoltre Atari Lynx più tre cartucce e alimentatore a L. 200.000. Telefonare allo 0776/830005 e chiedere di Simone.

Vendo Sega Master System II Plus e le seguenti cartucce: Castle of Illusion a L. 35.000, Global Gladiators a L. 30.000, Robocop III a L. 40.000, Mortal Kombat 2 a L. 45.000, Speedball a L. 29.000, Rescue Mission a L. 20.000, Arcade Smash Hits a L. 29.000, Street of Rage a L. 30.000, Space Harrier a L. 20.000. Telefonare, dopo le ore 12:30, allo 0331/684836.

Vendo Nintendo Nes con due joypad, pistola Zapper e tredici cartucce a L. 600.000. Telefonare, ore pasti, allo 0573/32284 e chiedere di Italo.

Vendo Neo Geo CD con due joypad, un joystick e cinque titoli a L. 649.000 trattabili. Compro giochi per Playstation a buon prezzo. Telefonare allo 0377/88463 e chiedere di Alessandro.

Vendo o scambio le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Mortal Kombat II a L. 69.000, Global Gladiators a L. 29.000, Boogerman a L. 50.000, oppure in blocco a L. 130.000. Telefonare, ore serali, allo 02/95383457 e chiedere di Enrico.

Vendo Super Nes Pal con due joypad, cavo stereo, adattatore universale e sette cartucce: Super Street Fighter II, World League Basketball, Super Probotector, Star Wing, F-Zero, Asterix, The Flintstones, Turtles IV. Telefonare, ore serali, allo 085/777682 e chiedere di Antonio.

Vendo Nes 8 Bit con due joypad, pistola Zapper e dodici cartucce tra cui: Power Blade, Super Off Road, Bigfoot, Super Mario Bros, Castlevania a L. 150.000. Telefonare allo 0381/347211 e chiedere di Davide.

Vendo o scambio per Super Nes le seguenti cartucce: Final Fantasy III, Super Metroid, Breath of Fire, Lord of the Rings. Telefonare allo 06/9947663 e chiedere di David.

Scambio le seguenti cartucce per Game Gear: Indiana Jones, James Bond, Dragon Cristal, Superman, Cristal Warrior, Hook, Master of Darkness, Prince of Persia e Dragon's Trap. Telefonare, ore pasti, allo 080/9978149 e chiedere di Biagio.

Vendo, scambio, compro hardware e software per MD, M-CD, SNes; GB e GG. Cerco le seguenti cartucce: Sonic III, Gunstar Heroes, Mario Kart, F1 Hero '94, Lion King, Vortex, Street Racer. Telefonare allo 089/274101 e chiedere di Massimiliano.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo versione Pal: Street Fighter II a L. 40.000, Super Soccer a L. 30.000, The Flintstones a L. 80.000, oppure in blocco a L. 140.000. Telefonare, dalle ore 18:00 alle ore 21:30, allo 02/96702176 e chiedere di Pietro.

Vendo Sega Mega Drive II con due joypad e cinque cartucce: Spiderman, TaleSpin, Moonwalker, Dynamite Headdy, Super Street Fighter II. Prezzo da concordare. Telefonare, dalle ore 12:00 alle ore 13:00 oppure dalle ore 17:30 alle ore 18:30, allo 0331/883195 e chiedere di Claudio. Annuncio valido per Milano, Varese, Novara e provincia.

Vendo in blocco: Sega Mega Drive, Sega Mega CD, adattatore Master System, due joypad (uno turbo), diciotto cartucce a L. 1.600.000 trattabili. Telefonare allo 0332/428704 e chiedere di Massimiliano.

Vendo Super Nintendo versione pal completo di joypad, adattatore più Donkey Kong Country, Black Hawk, Super Street Fighter II, Alien III, UN Squadron e Nintendo Scope con sei giochi, il tutto a L. 750.000 trattabili. Telefonare allo 0775/288406 oppure allo 0775/289142 e chiedere di Angelo.

Vendo le cartucce Sonic II e Wonderboy per Sega Game Gear oppure le scambio con le seguenti cartucce: Batman Returns, Streets of Rage, Robocop III, Robocop vs Terminator, Castle of Illusion, Mortal Kombat, Spiderman III e Fatal Fury Special. Telefonare, dal lunedì al venerdì dalle ore 17:00 alle ore 20:00, allo 0444/574422 e chiedere di Davide.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo pal: Krusty's Super Fun House e Aladdin a L. 60.000 l'una oppure in blocco a L. 100.000. Vendo la cartuccia Alien III per Game Boy a L. 40.000. Telefonare, dalle ore 17:00 alle ore 20:00, allo 0444/574422 e chiedere di Simone

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA VAL CISMON, 2 - 20052 - MONZA (MI) - TEL/FAX039/2720499

TEL.039/2720499

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

MEGADRIVE

ALADDIN L.69.000
ALIENSOLDIER L.89.000
BATMAN FOREVER L.109.000
COMIX ZONE TEL.
D. ROBINSON BASKETB. L.39.000
DESERT DEMOLIT. L.99.000
DYNAMITE HEADDY L.69.000
DRAGON BALL Z L.89.000
EARTHWORM JIM L.89.000
ECCO 1 L.49.000
ECCO THE DOLPHINE 2 L.69.000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP TEL
FEVER PITCH SOCCER L.99.000
FIFA 94 L.49.000
FIFA 95 L.79.000
FATAL FURY II L. 59.000
FLASHBACK L. 79.000
GLOBAL GLADIATORS L.59.000
HEAD ON SOCCER TEL
LETHAL ENFORCE 2 L.79.000
LIGHT CRUSADER TEL
J.L.SOCCER STRYKER II L.89.
KICK BOXING L. 39.000
KINGOFTHEMONSTER L.49.000
MAXIMUN CARNAGE L.49.000
MEGA BOMBERMAN L.79.000
MICKEY MANIA L.69.000
MISS PACMAN L.64.000
MORTAL KOMBAT L.45.000
MORTAL KOMBAT II L.69.000
MORTAL KOMBAT 3 TEL
NBA JAM L. 33.000
NBA JAM T.E. L. 99.000
NHL 95 L.79.000
NHL 96 TEL
OTTIFANTS L.59.000
POWER DRIVE L.69.000
PROBOTECTOR L.69.000
RED ZONE L.64.000
RISE OF THE ROBOTS L.59.000
ROBOCOP VS TERMINATORL.64
SAILOR MOON L.69.000
SAMURAI SPIRIT L.79.000
SCOOBY DOO MYSTERY TEL
SEAQUEST DSV TEL
SLAM MASTER TEL
SHADOW OF THE BEST 2 L.49.000
SHADOW RUN L.84.000
SHAQ FU L.59.000
SHINING FORCE II TEL
SYLVESTER & TWEETY L.64.000
SOLEIL TEL
SONIC 2 L.59.000
SONIC 3 L. 69.000
SONIC & KNUCKLE L.89.000
SPIDERMAN XMEN L.69.000
STREETFIGHTERII C.E. L.59.000
S. STREET FIGHTER IIPAL L.79.000
STREET RACER L.99.000
STORY OF THOR L.99.000
SUBTERRANIA L.59.000
TAZMANIA L. 39.000
THE MASK TEL
THUNDER FORCE IV L.59.000
THEME PARK TEL.
TOEJAM AND EARL II L.59.000
TOUGHMANCONTEST L.79.000
TOURTLES T. FIGHT. L.69.000
URBAN STRYKE L.89.000
USA TEAM BASKETBALL L.49.000
VIRTUA RACING L.89.000
WAYNE GRET. HOCKEY TEL
WINTER OLYMPICS L.39.000
WORLDCLASS SOCCER L45.00
WORLD CUP USA 94 L.47.000
X-MEN 2 L.79.000
YU YU HAKUSHO 2 L.129.000
WEAPON LORD TEL
JOYPAD 6T TURBO L.35.000
MEGA KEY 3 L.29.000
MULTITAP 4P L.69.000
JOYSTICK 6T L.59.000

SUPERNINTENDO SUPER FAMICOM

PICCHIADURO

ART OF FIGHTING 2 L.119.000
BATMAN FOREVER TEL
WEAPON LORD TEL
CAPTAIN COMMANDO L.99.000
DEATH & RET. OF SUPERMAN L.79.000
DRAGON BALL Z 3 L.99.000
EMERAL DRAGON TEL
FATAL FURY SPECIAL L.125.000
FIGHTER'S HISTORY II TEL
FINAL FIGHT 2 L.69.000
G-GUNDAM FIGHTER TEL
KILLER INSTINCT L.129.000
KING ARTHUR............. TEL
MORTAL KOMBAT II L.99.000
MORTAL KOMBAT 3 TEL.
MUSCLE BOMBER L 79.000
NOSFERATU L.99.000
PRIMAL RAGE TEL
RANMA 1/2 4 L.119.000
SAMURAI SPIRIT L.89.000
SUPER STREET FIGHTER II L.99.000
TOTAL CARNAGE L.59.000
UNDERCOVER COPS L.119.000
WORLD HEROS 2 L.99.000
X-MEN MUTANT APOCALIPSE L.95.000

SPORTIVI

AL UNSER RACING L.92.000
BARKLEY'S POWER DUNK L.79.000
BYKER & MICE FROM MARS L.79.000
FAMILY CIRCUIT L.129.000
FEVER PITCH SOCCER L.129.000
F1 HERO 94 (5 VISUALI) L.109.000
S.VOLLEY BALL 2 L.79.000
HUMAN GRAND PRIX 3 L.109.000
INT. S.STAR SOCCER L.129.000
NHL 96 HOCKEY L.139.000
N.MANSELL INDY CAR RACING L.79.0
PERFECT 11 2 TEL
POWER DRIVE L.69.000
PRIME GOAL 2 L.79.000
J.LEAGUE S.SOCCER 95 L.109.000
STREET RACER L.79.000
STUNT RACE FX L.89.000
WORLD CHAMP. RALLY TEL

PLATFORM/AZIONE

DEMON'S BLAZON(CREST) L.69.000
DONKEY KONG COUNTRY 2 TEL
DRACULA XX L.119.000
EQUINOX L. 69.000
EARTHWORM JIM 2 TEL
HAGANE L.89.000
JUNGLE BOOK L.109.000
YOSHI ISLAND TEL
MARIO ALL STAR COLLECTION L.79.000
MEGAMEN X L.75.000
MEGAMEN X 2 L. 99.000
MEGAMEN 7 L.109.000
MICKEY MOUSE II L.119.000
POWER RANGER L.99.000
S.TURRICAN 2 L.119.000

VARIE/RPG/AZIONE

ADDAM'S FAMILY VALUE L. 99.000
CHRONO TRIGGER USA TEL
DOOM TEL
DRAGON BALL Z 5 RPG TEL
EARTH BOUND L.159.000
FRONT MISSION L.169.000
GOOF TROP PIPPO L.55.000
JOE & MAC 2 L.85.000
POCKY & ROCKY 2 L.79.000
THEME PARK TEL
S.BOMBERMAN 3 TEL
S.BOMBERMAN 2 L.79.000
S.METROID L.69.000
WILD GUNS L.79.000

ACCESSORI S.NINTENDO

ACTION REPLY 2 L.99.000
JOYPAD 6 TASTI TURBO L. 29.000
JOYPAD INFRAROSSI L.89.000
MULTITAP 5 GIOCATORI L.75.000
CAVO SCART SFC/SNES L.23.000

GIOCHI SATURN

USA/EURO/JAP

BATTLE MONSTER L.139.000
BAKU BAKU ANIMAL TEL
BUG L.99.000
BLAZING TORNADO L.119.000
BREAK THUR L.139.000
CLOCKWORK KNIGHT 2 109.
CRYSTAL LEGEND A. TEL
DAYTONA USA TEL
DARK SEED L.139.000
DOUBLE HEADER TEL
DRAGON BALL Z TEL
FEDA TEL
GOLDEN AXE THE DUELL.139
GUARDIAN HEROS L.139.000
HEARTBEAT SCRUMBLE TEL
KING OF THE SPIRIT L.139
KING OF BOXING L.139.
LAYER SECTION TEL
LUPEN THIRD TEL
MASTER GOLF TEL
METAL FIGHTER L.149.000
MORTAL KOMBAT 3 TEL
NBA JAM T.E. L.125.000
OFF WORLD EXTREME L.119
PANZER DRAGON TEL
PUYO PUYO TU TEL
QUANTUM GATE L.139.000
RAMPO L.139.000
RAYMEN TEL
SEGA RALLY dicembre
SHINOBI EX L.119.000
SHUTRALE fine novembre
SUYKO ENBO L.149.000
SIM CITY 2000 L.129.000
STEAMGEAR MASH L.139.000
STREET FIGHTER R.B. TEL
THE PSYCOTRON TEL
THUNDER STORM & ROAD T.
TWEEN BEE DX TEL
VICTORY GOL 2 fine ottobre
VIRT. HANG ON fineottobre
VIRT. OPEN TENNIS fineottobre
VIRTUA FIGHTERREMIXL.119.
VIRTUA RACING L.129.000
VIRTUAL VOLLEYBALL TEL
VIRTUA STRYKER TEL
WING ARMS L.139.000
WORLD ADVANCED TEL
MEMORY CARD L.99.000
JOYPAD SEGA L.69.000
ADATTAT. USA/JAP/EUR L. 79.
RIVISTA SATURN FAN L.35.

GIOCHI 3DO

CAPITAN QUAZAR TEL
BURNING SOLDIER L.79.000
BRAIN DEAD TEL
CORPS KILLER L.79.000
CRIME PATROL L.79.000
DRAGON'S LAIR L.79.000
DRAGON TYCOON L.79.000
DRUG WAR TEL.
FIFA INT. SOCCER L.79.000
FLYING NIGHTMARES TEL
GEX L.79.000
HELL L.79.000
KILLING TIME TEL
NEED FOR SPEED L.79.000
OUTER WORLD L.79.000
QUARANTINE L.79.000
ROAD RUSH L.79.000
SAMURAI SPIRIT L.79.000
SLAM & JAM L.79.000
SPACE ACE L.79.000
SPACE HULK TEL
STRAHL L.79.000
S.STREET FIGHTER II L.79.000
VR STALKER L.79.000
WING COMMANDER3L.109.00
WINNING POST L.79.000
POWER SLIDE TEL

PLAYSTATION

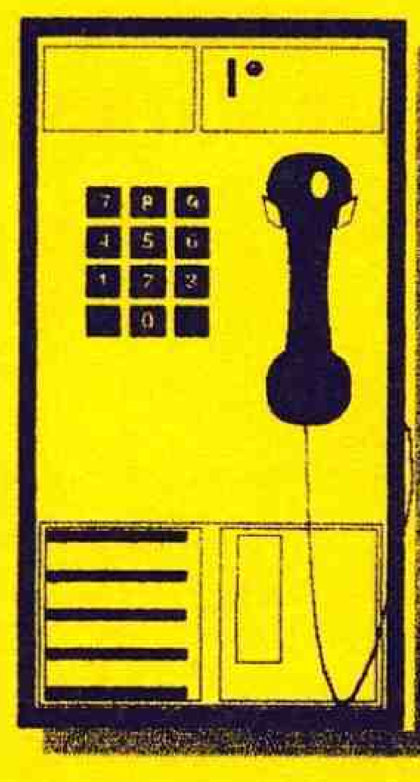
ACE COMBAT L.169.000
ARC THE LAD L.169.000
BOXER'S ROAD L.169.000
CYBER SLED L.139.000
DRAGON BALL Z L.169.000
HERMIE HOPPERHL.169.000
JUMPING FLASH L.169.000
MORTAL KOMBAT 3 L.149
OFF WORLDEXTREMEL.119
METAL JACKET L.169.000
EXECTOR L.165.000
NBA JAM T.E. L.129.000
PHILOSOMA L.179.000
PGA TOUR INVITAT 139.000
PRIME GOL EX L.169.000
PRO WRESTLER L.169.000
RAIDEN PROJECT L.119.000
RAYMEN L.139.000
RIDGE RACER L.119.000
SPACE GRIFFON VF 9 149
TOSHINDEN 2 TEL
TEKKEN L.129/169
ZERO DEVIDE L.169.000
VICTORY ZONE L.99.000
VIRTUAL TENNIS L.169.000
POWER TENNIS L.149.000
WINNING ELEVEN L.169.000
MEMORY CARD L.65.000
RIVISTA PSX JAP L.35.000

MEGA 32X

TELEFONARE PER LE NO-VITA'

GAMEGEAR

MORTAL KOMBAT 2 L.49.000
ADDAM'S FAMILY L.39.000
BATMAN RETURNS L.39.000
NBA JAM L.40.000
ECCO DOLPHINE 2 L.62.000
JUDGE DREED L.49.000
NBA JAM T.E. L.45.000
STREET OF RAGE 2 L.49.000
OLYMPIC GOLD L.39.000
P.SAMPRAS TENNIS L.39.000
ROBOCOP VS TERM. L.39.000
WORLD CUPSOCCER L.39.000
DYNAMITE HEADDY L.59.000

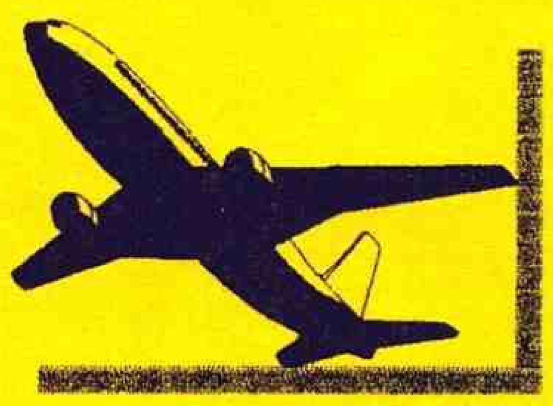


GIOCHI MEGA CD

BATMAN & ROBIN L.115.000
DRAGON'S LAIR L.125.000
EARTHWORM JIM L.109.000
ECCO THE DOLPHINE L.69.000
ETERNAL CHAMPION L.105.000
FATAL FURY SPEC. L.119.000
FINAL FIGHT L.35.000
IRON HELIX L.83.000
LORD OF THUNDER L.119.000
LUNAR 2ETERNAL BLU L.125.
MONKEY ISLAND L.65.000
RACING ACE L.69.000
RANMA 1/2 L.69.000
MORTAL KOMBAT L.49.000
POWER RANGER L.85.000
REBEL ASSAULT L.69.000
SAMURAI SPIRIT L.119.000
SLAM CITY TEL
SONIC CD L.59.000
SILPHEED L.79.000
WONDER DOG L.29.000
CD BACKUP RAM CARD L.89

NEO GEOCD

AGGRESS. DARK. L.79
ALPHA MISSION 2L.39
BASEBALL 2 L.39
DOUBLEDRAGON T.
FATAL FURY SP. L.59
FATAL FURY 3 L.119
FOOTB. FRENZY L.39
GALAXY FIGHT L.79
KING OF FIGHT94L.79
KINGOFFIGHT95L.119
SAMURAI SHOD.2L.79
S.SIDE KICK L.59.000
S.SIDE KICK 3 TEL
WORLD HE. 2 JETL.89
WORLD HEROS PER-FECT L.119.000
PULSTAR L.119.000



CONSOLE

PLAYSTATION + GIOCO L. .000
SATURN+DAYTONA USA+CAVO RGB L. .000
3DO FZ-10 + GEX L.799.000
NEO GEO CD + SAMURAI SHOWDWON 2 L.899.000
PC ENGINE GT + GIOCO L.299.000
MEGA 32 X EUROPEO L.349.000
MEGADRIVE II + 2 JOYPAD + GIOCO L.249.000
SUPERNINTENDO + S.MARI0 ALL STAR L.269.000
I PREZZI POSSONO VARIARE SPESSO IN DIMINUZ.

CONTROL YOUR CONSOLE

Ciao a tutti, come va la vita? A me non così bene, visto che, tanto per cambiare sono in ritardo anche questo mese (stavolta però non è colpa mia...). Spero proprio che Alex posi quella grossa mazza da baseball... e non sulla mia fronte!!! Per il resto, l'indirizzo è sempre lo stesso, ovvero: Xenia Ed. - Console Mania - Control Your Console - (il nome della console su cui gira il trucco o i trucchi) - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Arrivederci alla prossima.

Dave

P.S. Per essere coerente con quanto avevo detto il mese scorso, le simpatiche lettere con l'intestazione sbagliata (es: "Console x", "la console per cui il trucco gira è..." e chi più ne ha più ne metta) non solo non sono state prese in considerazione, ma sono finite anche nel mio WC. Contenti?

MEGA DRIVE BUSTERS

BATTLE MANIA

Per poter scegliere il livello di partenza, nella schermata delle opzioni aggiustate la seguente "configurazione": Difficulty normal, Control Set 1, Direction 1 way. Fatto così ascoltate i brani Silence 4 volte e Nothing per 3 volte, quindi date inizio al gioco: potrete così scegliere il livello che più vi aggrada.

EARTHWORM JIM

Per accedere al menu di opzioni segrete, inserite la pausa durante la partita e premete A + sinistra, B, B, A, A + destra, B, B, A.

PSYCHO PINBALL

Per poter giocare con i sottogiochi in qualsiasi momento nel corso della partita inserite la pausa e premete in sequenza B, A, B, B, A, C, A, C. Per ripristinare invece il numero delle palle alla quantità iniziale, inserite la pausa e digitate: giù, B, C, B, destra, destra.

SYNDICATE

Per ottenere una squadra che, oltre a essere munita di tutto il necessario, abbia accesso a ogni regione, basta andare nella schermata delle password e inserire la parola HACKERSQUAD.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

Vi interessa il codice finale? Be', allora provate un po' a inserire "Pkhw Bfit1 fu-KA". Ringraziamo moltissimo (per questo e altro) Mario e Luigi.

SHINING FORCE

Alla fine del gioco è possibile accedere a uno speciale livello segreto, nel quale combatterete contro tutti i più grandi demoni incontrati durante il gioco. Per fare ciò, portate a termine il gioco e aspettate che appaia la schermata che mostra i due gioielli insieme a Finn senza toccare i comandi; Pazientate per circa quattro minuti e vedrete così la scritta "AND MORE" nella parte bassa dello schermo. A questo punto sarà sufficiente premere il tasto C per far apparire una nuova schermata in cui affronterete i demoni. Attenzione! Non è possibile utilizzare nè Angel Wing nè Egress, altrimenti il gioco si resetterà automaticamente.

FATAL FURY 2

Normalmente, nell'opzione "1 player game" è possibile selezionare solo 8 personaggi, ma se volete utilizzare anche i 4 boss, tenete premuto il pulsante "start" quando vi trovate nella schermata di selezione dei personaggi e premete verso il basso più volte. Per aumentare a piacimento i crediti, dopo aver perso una partita, andate nello schermo del continue e premete su + A + B + C, continuando poi premendo solo C.

STREET FIGHTER 2 SCE

Per vedere una schermata finale diversa, selezionate l'ottavo livello di difficoltà e la modalità Hyper Edition. A questo punto dovrete terminare il gioco senza perdere nemmeno un round, eseguendo alla perfezione tutti i bonus stage e battendo con dei perfect tutti e 4 i boss finali.

STRIDER

Per poter disporre di continue infiniti premete giù, A, C, B, C, A + start quando la partita finisce.

OUT RUN

Nello schermo dei titoli premete 10 volte il tasto c per avere un gioco più difficile. Grazie, per questo e altro, a Massimiliano Gramentieri.

GAME GEAR BUSTERS

ALADDIN

Ecco a voi alcune belle e utili password:

Livello 2: LAEA
Livello 3: ASNF
Livello 4: DMIA
Livello 5: INSI
Livello 6: NEUA
Livello 7: BLTO
Livello 9: UIAN

In più, se vi interessa avere anche l'invisibilità, inserite, sempre come password AIQY.

RISTAR

Password anche per questo gioco:

Livello 2: JYUN
Livello 3: MITO
Livello 4: KAKO
Livello 5: MIHOU
Livello 6: RYUJYU

SPIDERMAN VS THE KINGPIN

Nel terzo livello (quello delle fogne, tanto per intenderci), scegliendo il livello Nightmare, giunti alla sezione dove si deve recuperare la chiave, andate alla fine delle scale e buttatevi nel liquido verde (basso + 2), saltando subito dopo. Vi ritroverete trasformati in Venom. Nel quarto livello, sempre nella sezione della chiave, spegnete gli interruttori in alto con un calcio e prendete la chiave. Ora buttatevi a sinistra e raccogliete il bonus, che vi darà energia e tela al massimo.

THE LION KING

Appena appare il logo della Sega, ruotate il pad in senso orario. Se sarete in grado di ascoltare uno strano suono il trucco è stato attivato. Premete ora start e scegliete pure il livello di partenza, incluso anche il bonus stage.

SONIC 2

Appena compare il solito logo della Sega, tenete premuti i tasti 1, 2, start (contemporaneamente, e anche durante l'introduzione). Quando comparirà la scritta Sonic 2 ruotate il pad in senso orario, fino a quando non sentirete il suono di un campanellino. Premete Start e il gioco è fatto. Grazie di tutto cuore ad Antonino "Ken" Zema.

3DO BUSTERS

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Ecco a voi alcune opzioni già viste in versione Mega Drive e Super Famicom:

Hot Potato Mode: C, R, A, B, B, R, L, A, B, A, B, B, R.
Invisible Walls Mode: A, B, B, A, C, A, B, A, B, B, A.

Ringraziamo Fabio Rattin.

SATURN BUSTERS

VIRTUA FIGHTER

Per trovare una schermata nascosta di opzioni (fra le tante troverete opzioni per cambiare il paesaggio e il ring), non dovrete fare altro che premere il joypad verso il basso per 12 volte (non appena è apparsa la schermata con il titolo). Ora, quando andrete nella schermata delle opzioni, scendendo con il cursore verso il basso, lo vedrete sparire una volta superata la scritta "exit", che è poi l'ultima voce. Una volta scomparso il cursore, premendo un qualsiasi tasto, accederete alla sopraccitata schermata nascosta. Grazie ancora a Mario e Luigi.

SUPER FAMICOM BUSTERS

THE LION KING

Per poter selezionare il livello di partenza, premete nella schermata delle opzioni in successione B, A, R, R, Y. Così facendo vi troverete in un menù segreto in cui potrete selezionare il livello di partenza (compresi quelli bonus). selezionando poi la scritta "invull On" potrete disporre anche dell'invincibilità.

BATMAN RETURNS

Premete, con il secondo pad e nella schermata delle opzioni, su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, B, A. Ora potrete disporre di ben 9 vite

EARTHWORM JIM

Se avete particolari problemi in un certo livello e vorreste passare a quello successivo, inserite la pausa e premete A, B, X, A, A + X, B + X, B + X, A + X. Togliete ora la pausa e vi troverete al livello successivo. Per avere ben 9 super spari bisogna mettere in pausa il gioco e premere A, A, B + L, A, A, X, B + L, X. Ora togliete la pausa e il gioco è fatto!

SPARKSTER

Ecco, tutta per voi, la password per l'ultimo livello:

cristallo, cristallo, cristallo, cristallo
cristallo, (vuoto), banana, mela
(vuoto), mela, cristallo, cristallo

Un super grazie a Martino Turetta (E mi raccomando, non provate nemmeno a far apparire la scritta "(vuoto)" sullo schermo, dovete lasciare la casella libera! NdD).

MORTAL KOMBAT 2

Non chiedetemi a cosa serve, ma provate a premere in successione e nella schermata con la scritta "start" i pulsanti L, R, start. Ringraziamo, comunque, Giancarlo.

GAME BOY BUSTERS

WARIO BLAST

Volete cominciare la vostra partita con tutte le abilità? Bene, allora inserite 2261 come password e... buon divertimento!

SUPER MARIO LAND 2

Il gioco in questione è troppo difficile? Bene, allora accedete alla schermata iniziale (quella con i tre tubi (A, B e C) e premete select. Se tutto ha funzionato dovrebbe apparire la scritta "Easy Mode". Ora potrete cominciare come di consueto la vostra partita, e... tutto sarà più facile! Grazie a Luca Zuccolo.

TAZ MANIA

Alcune belle password, che vi torneranno sicuramente utili:

Livello 2: 345371
Livello 3: 745577
Livello 4: 367123
Livello 5: 662077
Livello 6: 366882

Grazie tante a Matteo da Trento.

GAME START

VIA BONACINI, 154 - 41100 MODENA
TEL/FAX (059) 37.09.67

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

TITOLI SUPERNINTENDO

2020 SUPER BASEBALL	£ 49.000
AERO THE ACRO-BAT	£ 59.000
ART OF FIGHTING 2	£ 139.000
BATMAN E ROBIN	£ 99.000
BATMAN FOREVER	£ 125.000
BRETT HULL HOCKEY	£ 55.000
BRUTAL	£ 65.000
BUBSY 2	£ 109.000
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE	£ 79.000
BULLS VS BLAZERS BASKET	£ 49.000
CASTELVANIA VAMPIRES KISS	£ 135.000
CHOPLIFTER III	£ 49.000
CHRONO TRIGGER	£ 155.000
COOL WORLD	£ 59.000
DEMOLITION MAN	£ 125.000
DENNIS THE MENACE	£ 49.000
DIRT RACER	£ 99.000
DONKEY KONG COUNTRY	£ 95.000
DOOM	£ 145.000
DOUBLE DRAGON 5	£ 69.000
DRACULA	£ 49.000
DUFFY DUCK	£ 69.000
EARTHWORM JIM	£ 89.000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP E.	TEL.
FATAL FURY SPECIAL	£ 119.000
FEVER PITCH SOCCER	£ 105.000
FIFA 96	TEL.
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	£ 79.000
FIGHTER'S HISTORY	£ 69.000
FINAL FANTASY VI	£ 69.000
FINAL FIGHT 2	£ 55.000
FLASHBACK	£ 59.000
FULL THROTTLE	£ 69.000
G-GUNDAM	£ 129.000
GLI SBULLONATI	£ 30.000
GOLDEN FIGHTER HYPER V.	£ 39.000
GOOF TROOP	£ 69.000
GP1 PART 2	£ 119.000
HAGANE	£ 95.000
ILLUSION OF TIME	£ 129.000
INDIANA JONES	£ 69.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	£ 39.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE TEL	TEL.
J LEAGUE SUPER SOCCER 95	£ 135.000
JAMES BOND JR.	£ 39.000
JIMMY CONNORS TENNIS	£ 69.000
JURASSIK PARK	£ 55.000
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE	£ 119.000
KICK OFF 3	£ 59.000
KILLER INSTINCT	£ 145.000
LAST ACTION HERO	£ 69.000
MADDEN 95	£ 119.000
MARIO'S TIME MACHINE	£ 89.000
MAXIMUM CARNAGE S.	£ 109.000
MEGA MAN 7	£ 149.000
MEGA MAN SOCCER	£ 59.000
MEGA MAN X	£ 69.000
MICHAEL JORDAN C. IN W. C.	£ 59.000
MICKEY MANIA	£ 69.000
MICROMACHINES	£ 69.000
MIGHTY MAX	£ 49.000
MORTAL KOMBAT 3	£ 129.000
MORTAL KOMBAT II	£ 95.000
MR. NUTS	£ 69.000
MVP BASEBALL ROGER C.	£ 59.000
NBA ALL STAR CHALLENGE	£ 69.000
NBA JAM T.E.	£ 90.000
NBA LIVE 95	£ 99.000
NHL 95	£ 119.000
PAC-ATTACK	£ 89.000
PAC-MAN 2	£ 59.000
PERFECT ELEVEN	£ 129.000
PLOK	£ 59.000
POP'N TWIN BEE	£ 80.000
POWER DRIVE	£ 75.000
PRIMAL RAGE	£ 135.000
PRIME GOAL 2	£ 139.000
PUZZLE BOBBLE	£ 119.000
RAIDEN DENSETSU	£ 59.000
RIDDICK BOWE BOXING	£ 49.000
RISE OF THE ROBOTS	£ 59.000
ROAD RUNNER'S	£ 69.000
RUSHING BEAT	£ 49.000
RYAN GIGGS SOCCER	£ 59.000
SAMURAI SHODOWN	£ 89.000
SECRET OF MANA	£ 99.000
SENSIBLE SOCCER	£ 59.000
SKULJAGGER	£ 89.000
SKYBLAZER	£ 45.000
SLAMMASTER	£ 79.000
SOCCER KID	£ 79.000
SOCCER SHOOTOUT	£ 119.000
SPARKSTER	£ 79.000
SPEEDY GONZALES	£ 135.000
SPIDER MAN-X MAN	£ 59.000
SPIDER-MAN	£ 99.000
STREET RACER	£ 99.000
STRIKER	£ 79.000
STUNT RACE FX	£ 65.000
SUPER BACK TO THE FUTURE II	£ 59.000
SUPER BATTLETANK	£ 30.000
SUPER BOMBERMAN	£ 45.000
SUPER BOMBERMAN 2	£ 85.000
SUPER CHAMPIONSHIP B. T.K.O.	£ 39.000
SUPER DUNK STAR	£ 35.000
SUPER FORMATION SOCCER 94	£ 49.000
SUPER FORMATION SOCCER II	£ 59.000
SUPER GHOULS'N GHOST	£ 59.000
SUPER MARIO PAINT	£ 139.000
SUPER METROID + GUIDA	£ 65.000
SUPER MORPH	£ 39.000
SUPER PANG	£ 79.000
SUPER PINBALL	£ 49.000
SUPER PROBOTECTOR ALIEN R.	£ 49.000
SUPER PUNCH OUT	£ 79.000
SUPER PUTTY	£ 59.000
SUPER STAR WARS RETURN OF THE J.	£ 95.000
SUPER STREET FIGHTER II	£ 99.000
SUPER VANITY	£ 49.000
SYNDICATE	£ 119.000
TETRIS & DOTT. MARIO	£ 99.000
TETRIS 2	£ 89.000
THE BLUES BROTHERS	£ 49.000
THE BRAINIES	£ 65.000
THE FLINSTONES 2	£ 89.000
THE INCREDIBLE HULK	£ 49.000
THE LION KING	£ 129.000
THE PIRATES OF DARK WATER	£ 49.000
THE ROCKETEER	£ 40.000
THE SMURFS	£ 105.000
TINY TOONS - BUST LOOSE	£ 89.000
TONY MEOLA'S SIDEKICKS SOCCER	£ 49.000
TROY AIKMAN FOOTBALL	£ 49.000
TRUE LIES	£ 79.000
TURBO TOONS	£ 119.000
UNDER COVER COPS	£ 79.000
VIRTUAL SOCCER	£ 49.000
VOLLEY TWIN	£ 89.000
VORTEX	£ 69.000
WARIO'S WOODS	£ 109.000
WING COMMANDER	£ 39.000
WOLFCHILD	£ 33.000
WORDTRI	£ 59.000
WORLD CUP USA 94	£ 59.000
WORLD HEROES II	£ 119.000
X ZONE	£ 39.000
X-MEN	£ 99.000
YOSHIY'S ISLAND	TEL.
YU YU HAKUSHO II	£ 119.000
ZELDA	£ 59.000
ZOOL	£ 59.000
THEME PARK	TEL.

TITOLI MEGADRIVE

AGASSI	£ 39.000
ANDRE AGASSI TENNIS	£ 39.000
ANOTHER WORLD	£ 39.000
ARIEL THE MERMAID	£ 39.000
ART OF FIGHTING	£ 49.000
ASTERIX AND THE GREAT RESCUE	£ 49.000
ASTERIX AND THE POWER OF THE G.	£ 89.000
ATP TOUR	£ 89.000
BAD TO THE BONE (TAZMANIA)	£ 39.000
BALL JACKS	£ 29.000
BARE KLUCKLE II	£ 39.000
BARKLEY SHUT UP AND JAM (BOX)	£ 49.000
BATMAN	£ 39.000
BATMAN E ROBIN	£ 109.000
BATMAN FOREVER	£ 115.000
BATMAN RETURNS	£ 59.000
BOOGERMAN	£ 59.000
BUBSY II	£ 49.000
CANNON FODDER	£ 79.000
CAPTAIN AMERICA AND THE A.	£ 39.000
CASTLE OF ILLUSION	£ 39.000
CHIKI CHIKI BOYS	£ 29.000
COLUMNS	£ 29.000
COMBAT CARS	£ 49.000
CRASH DUMMIES	£ 69.000
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	£ 89.000
DEMOLITION MAN	£ 109.000
DESERT STRIKE	£ 69.000
DRACULA	£ 49.000
DRAGON	£ 69.000
DRAGON BALL Z	£ 69.000
DRAGONS FURY	£ 29.000
EARTHWORM JIM	£ 89.000
ECCO THE DOLPHINE II	£ 69.000
ETERNAL CHAMPION	£ 39.000
F1 FORMULA 1 WORLD CHAMPION-	£ 69.000
SHIP TEL	£ 39.000
FATAL FURY 2	£ 69.000
FIFA SOCCER 95	£ 89.000
FIFA SOCCER 96	TEL.
FISH THE AQUATIC GAMES	£ 39.000
FOREMAN FOR REAL (BOX)	£ 89.000
GENERATION LOST	£ 39.000
GHOLS'N GOSTS	£ 49.000
GREEN DOG	£ 29.000
GUNSTAR HEROES	£ 39.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	£ 69.000
INDY CAR NIGEL MANSELL	£ 79.000
JEWEL MASTER	£ 39.000
JUDGE DREDD	£ 109.000
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE	£ 119.000
KING OF THE MONSTERS	£ 135.000
LA RUSSA BASEBALL	£ 39.000
MARIO LEMIEUX HOCKEY	£ 29.000
MICRO MACHINES 2 TURBO T.	£ 69.000
MORTAL KOMBAT	£ 49.000
MORTAL KOMBAT II	£ 75.000
MORTAL KOMBAT III	TEL.
NBA ACTION '94	£ 59.000
NBA JAM	£ 49.000
NBA JAM T.E.	£ 99.000
NBA SHODOWN	£ 59.000
NHL '94 (HOCKEY)	£ 59.000
OUT RUN 2019	£ 39.000
PETE SAMPRAS TENNIS	£ 49.000
PETE SAMPRAS 96	£ 109.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	£ 49.000
PITFALL	£ 69.000
POWER DRIVE	£ 69.000
PRO QUARTER BACK	£ 29.000
PROSTRIKER 2	£ 69.000
QUACK SHOT	£ 49.000
RISE OF THE ROBOTS	£ 39.000
ROAD RASH III	£ 89.000
RYAN GIGGS	£ 69.000
SAILOR MOON	£ 79.000
SAMURAI SHODOWN	£ 89.000
SKELETON KREW	£ 60.000
SKITCHIN	£ 49.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	£ 49.000
SONIC & KNUCKLES	£ 89.000
SONIC 3 THE HEDGEHOG	£ 69.000
SONIC COMPILATION	£ 109.000
SONIC I	£ 29.000
SPIDER-MAN X-MAN	£ 49.000
SPLATTER HOUSE PART. III	£ 69.000
STARGATE	£ 89.000
STREETS OF RAGE	£ 39.000
STRIDER	£ 39.000
SUNSETRIDERS	£ 69.000
SUPER MONACO GP	£ 39.000

CONSOLES MEGADRIVE E SUPERNINTENDO A PREZZO ECCEZZIONALE !!!

GIOCHI 3DO E NEO GEO CD DA £ 39.000

SEGA SATURN + GIOCO + SCART A £ 899.000

32X + GIOCO £ 199.000

TUTTE LE NOVITA' PER SATURN E GIOCHI A PARTIRE DA £ 69.000 !!!

DISPONIBILE ADATTATORE UNIVERSALE PER SONY PLAYSTATION !!!

TUTTE LE NOVITA' PER SONY PSX A PARTIRE DA £ 99.000!!!

Progetto grafico: Main Street - Modena

GAME START V. BONACINI, 154 41100 MODENA TEL/FAX (059) 37.09.67 ORARIO 9.30 : 13.00 / 15.00 : 19.30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

CONTROL YOUR CONSOLE

Come di consueto rieccoci all'appuntamento con questa rubrica, ribattezzata affettuosamente "uno quatto quatto". Ora a più di un anno di distanza dalla prima volta che mi sono messo a curare questo spazio (che, tra l'altro, ricordo come se fosse ieri... Un giorno vi narrerò questo simpatico aneddoto, sempre che vi interessi, chiaro!) e finalmente sono riuscito a dare una spiegazione al famigerato "quatto quatto". Questa pagina è così: piazzata nelle ultime pagine della rivista, silenziosa, spesso saltata a piè pari, ma molte volte un prezioso aiuto per i lettori che, malgrado tutto, ci seguono fedelmente, nel bene e nel male... Grazie di cuore...
Byez!

MAO

- "Salve, mi chiamo Francesco e ho appena acquistato un Sega Saturn: volevo solamente sapere se ho fatto bene a comprarlo oppure mi pentirò di averlo fatto."
Per quanto mi riguarda il Saturn è un'ottima macchina e per certi versi la preferisco al Playstation, che sarà anche fenomenale a livello di processori interni e numero di poligoni che riesce a muovere, ma lo vedo un po' "asettico", nel senso che non riesco ad apprezzare pienamente quello che fa... Sarà, ma a me i vari Tekken e TohShinDen non dicono veramente nulla, al contrario del grande Virtua Fighter.
Io sto solo aspettando l'uscita di Virtua Striker: potrebbe essere il pretesto per comprarmi il Saturn! Comunque secondo me hai fatto un ottimo acquisto!

- Anonimo: "Cari amici, sono un vostro appassionato lettore che vi segue dal mitico numero 1; ho acquistato Myst per il Saturn Americano e vorrei sapere com'è la fine del gioco, visto che io credo di averlo terminato (ho risolto tutti gli enigmi), ma non mi fa vedere alcuna sequenza finale, come posso fare?"
Sei sicuro di avere completato tutti gli enigmi e, soprattutto, di averli completati nel modo giusto? Non ho giocato a Myst, ma se dovessi avere qualche altro problema, richiama e lascia indicazioni precise su qualche enigma o qualche locazione particolare... Non è escluso che Hype riesca ad aiutarti, visto che ai tempi era stato uno dei pochi a finire quest'avventura su PC e che tra l'altro ha fatto la recensione per Saturn... Alla prossima!

- "Salve, sono Claudio Farinelli e posseggo un Mega Drive e un Mega CD: mi è stato proposto di comprare un Neo Geo a quattrocento mila lire più qualche gioco; la mia domanda è quindi quale console è migliore tra il Neo Geo appunto e il 32X, visto che mi attrae parecchio anche questa periferica."
Il tuo è un problema spinoso e sinceramente non saprei cosa consigliarti: fondamentalmente sono due sistemi assolutamente differenti. Come avrai sicuramente notato dalle recensioni apparse su ConsoleMania negli ultimi mesi (diciamo nell'arco di un anno), l'85 % dei titoli disponibili per questa console sono picchiaduro: se ti piace particolarmente questo genere, il Neo Geo CD diventerebbe sicuramente un acquisto obbligato. Se invece preferisci altri tipi di gioco, allora il 32X potrebbe essere un'alternativa mediocre e dico così perché non so quanto potrà ancora durare l'era Megadrive, con tutti gli annessi e connessi... Se hai voglia di aspettare ancora qualche mese, ti consiglio al limite di buttarti su un nuovo sistema come Saturn, PSX o addirittura Ultra 64. Okay?

- "Ciao, mi chiamo Matteo e chiamo da Novara, vorrei sapere le super mosse segrete di King of Fighters '94."
No, per ora nulla! Spiacente!

- Anonimo: "Ciao, vorrei sapere se esistono dei circuiti segreti nel gioco Virtua Racing per Mega Drive. Grazie."
Esiste la possibilità di giocare gli stessi percorsi ma al contrario! Quando appare il Logo della Sega, tieni premuti contemporaneamente i tasti A e B. Quando appare lo schermo dei titoli premi Start appena appare il logo rovesciato di VR.

- Anonimo: "Volevo sapere qualche trucco per Panzer Dragoon per Saturn. Grazie anticipatamente!".
Wow! Finalmente qualcuno che mi chiede dei trucchetti per il fenomenale Panzer Dragoon ed è un piacere visto che era da parecchio tempo che volevo pubblicarli! Ready? GO!
Selezione del livello: alla schermata iniziale premere, Alto, Alto, Basso, Basso, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, X, Y, Z.
Rolling Mode: nella schermata iniziale premere, Alto, Destra, Basso, Sinistra. Ripetere questa sequenza di tasti quattro volte finché non sentite il rumore di come quando il drago viene colpito. A questo punto apparirà un Rolling Mode e per cambiare il movimento del drago basta muovere due volte nella stessa diagonale.
Smart Bomb: funziona solo nel Rolling Mode e permette di distruggere qualsiasi cosa nel raggio del radar. Entrate in un "roll" e tenete premuto un qualsiasi bottone per illuminare tutti i nemici nella zona. Rilasciate e questi verranno annientati!
Space Harrier Mode: per giocare senza il drago stile Space Harrier! Spegnete il Saturn e togliete il CD. Riaccendetelo e selezionate la lingua tedesca dal menu e infine inserite il CD e poi effettuate la questa sequenza di tasti: Alto, X, Destra, Basso, X, Sinistra, X, Alto, Y, Z. Se avrete fatto tutto correttamente, dovreste sentire un rumore.
Continue Illimitati: Nel menu principale premete: Alto, X, Destra, Y, Basso, Z, Sinistra, Y, Alto, X.
Invincibilità: Nel menu principale premete L, L, R, R, Alto, Basso, Sinistra, Destra. Se usate questo trucco potreste però rimanere delusi dal finale!

- "Salve, mi chiamo Stefano e telefono dalla provincia di Roma, vorrei sapere se esistono trucchi per il gioco Choplifter 3 per SNES, o almeno se esiste un cheat per saltare di livello."
Di trucchi veri e propri non ho trovati, ma ti farà piacere sapere che sono riuscito a recuperare le password di tutti i livelli a tutte le difficoltà! Non indugio oltre e ti lascio in compagnia delle password! A presto!

	EASY	NORMAL	HARD
1	QLVDMRP	MZNSTTW	TSSRVBL
2	BCCMQWT	JNGLSTH	GLJHYNZ
3	PPNLXZW	BSHSTFR	QVBCCRS
4	SHNLNTS	DSRTLLN	NDRWSCT
5	JMSHLPR	CVRNSGT	GRNTRTH
6	MRKMYNR	DRKNSTR	SNDRSNF
7	TCMLLRF	LLVRLVF	XTRMNTG
8	CDGGBVN	MRDSTGN	LPMWWQZ
9	MRXZVXL	NVLLVLT	YPWGMNV
10	THRSHPS	SHPSLTH	VHTRSNV
11	GDNSSGC	BTSLVFR	HVNKNWS
12	WHTDFFN	MDCTLVN	GDMRNNG
13	WHYSTSW	RRTSTTW	HWMNLVL
14	GRMSCTT	THRNLTH	NMLCLMN
15	RTHKKRS	RQHHSTF	DRRNBRM

- Anonimo: "Vorrei sapere se il Playstation versione PAL accetta anche i giochi giapponesi, oppure mi devo comprare l'adattatore (sempre che esista)."
Il PSX PAL non accetta i giochi giapponesi. Che io sappia non esistono ancora adattatori, ma alcuni negozi d'importazione parallela eseguono modifiche (sui Playstation giapponesi) per far girare tutti i giochi...

- Anonimo: "Quando uscirà la versione casalinga di Mortal Kombat 3 e soprattutto, quando pubblicherete le mosse con le fatality del coin op?"
Come avrai notato, la recensione di MK3 per i sedici bit è stata pubblicata sul numero scorso, mentre quella per PSX si trova in questo... Qui di seguito invece trovi una serie di cheat e mosse per la versione coin-op, ma come successo con i due precedenti capitoli, dovrebbero funzionare anche sulle console. Ora non ho comunque lo spazio per riportare interamente tutte le mosse di tutti i personaggi. Se volete saperne di più, tempestateci di lettere con su scritto "VOGLIAMO TUTTA LA LISTA DELLE MOSSE DI MK3 per console". Dopodiché spetterà ad Alex deciderne le sorti...
Prima di tutto delle precisazioni.
Per effettuare Friendship e Babality, NON bisogna usare il pulsante di block durante il round della vittoria. E' possibile fare una Friendship o una Babality anche dopo una Mercy. Si può essere in qualsiasi parte dello schermo.
Per effettuare le Mercy: Mercy: tenere premuto il tasto RUN, Basso, Basso e rilasciare. questo darà al vostro avversario ancora un po' di energia per combattere. L'avversario deve aver vinto un round. Ci si può trovare in qualsiasi parte dello schermo tranne che vicini. Se si vuol fare un'Animality è necessario eseguire una Mercy, mentre per le altre mosse finali non è fondamentale.
Selezione random del personaggio: come in Mortal Kombat 2. Premere alto e Start durante la schermata di selezione. Questo era semplicemente un assaggio di quello che vi aspetterà nei prossimi numeri...

IN THE END...

Beh, considerando che devo ancora scrivere tre recensioni questo mese e che tra dieci minuti devo essere dall'altra parte di Milano per fare la richiesta per il Servizio Civile, una saluto rapidissimo a tutti!
Byez!

CONTROL YO

MA DA QUANDO A SETTEM

Da quando non ci va che l'estate sia finita, che il lavoro o la scuola tornino ad assillarci e da quando ci siamo dimenticati di aggiornare l'analogico calendario a muro. Ma questo mese abbiamo della posta. Il saggio Remo Maccaferri ci esterna un paio di suggerimenti per i livelli visti nel numero scorso (quello di settembre, ah ah ah). Prima di tutto, ci consiglia di affrontare il mostrone della barriera elettrica (33, ricordate?) di petto, non lasciandosi spaventare e fiondandovi contro la parete che sta alle sue spalle: tanto l'insettone frusta solo verso destra.

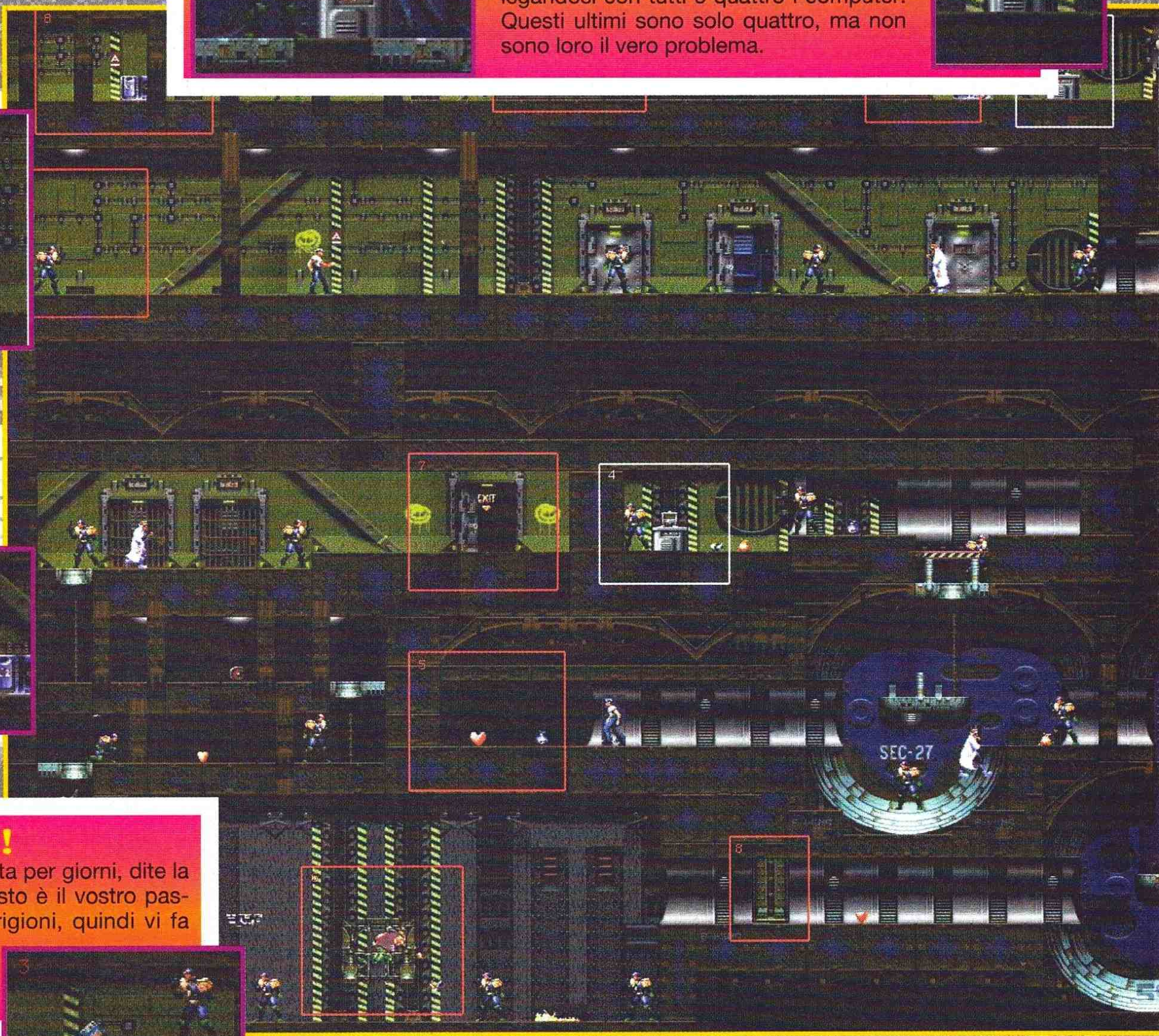
Il secondo suggerimento, invece, vi risparmierà un bell'esaurimento nervoso da salto millimetrico: per prendere i due bonus vicini all'uscita, invece d'impazzire cercando di raggiungerli saltando da sopra al traliccio, basta chinarsi davanti al computer che si vede a destra e gattonare attraverso il passaggio segreto. Grazie. A questo punto mi piacerebbe ricambiare l'aiuto, ma per

COMPUTER, GIOIE E DOLORI

L'obiettivo primario di questi livelli è ancora quello di chiudere tutte le porte collegandosi con tutti e quattro i computer. Questi ultimi sono solo quattro, ma non sono loro il vero problema.

SI PARTE ANCORA DA QUI

Che dire di una partenza così banale? Dopo altri due livelli in questa prigione, è come se stessimo circolando per casa nostra.



E SUBITO E' SEGRETO

Dopo neanche quattro passi, ecco subito l'immancabile pannello finto. Entrate senza paure, ne vale la pena...

E' BELLISSIMO!!!

La prima password. L'avete sognata per giorni, dite la verità. Ma non fatevi illusioni, questo è il vostro passaporto fino alla sezione delle prigioni, quindi vi fa saltare solo i due livelli iniziali (sempre meglio che nulla).

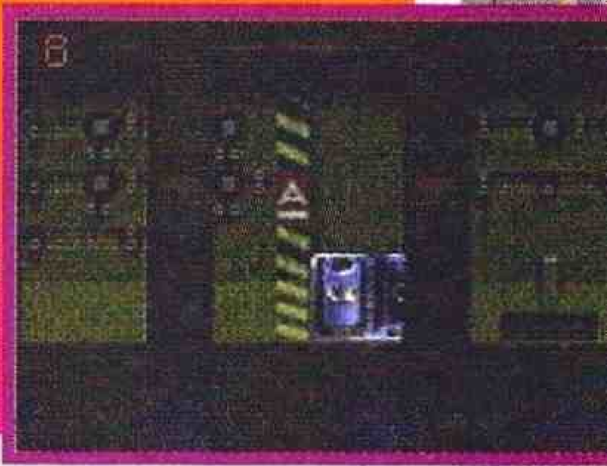
MBRE SEGUE NOVEMBRE?

quello che riguarda la tua richiesta sui warbot, be' non ne ho trovati di difficili da superare, spero di non aver dimenticato qualche altro passaggio segreto...
Per chiudere questa introduzione, vi confiderei una parolina di tre lettere che vi permetterebbe di reiniziare le partite dalla sezione delle prigioni invece di scofanarvi il gioco sempre dall'inizio, ma questa parolina la troverete raggiungendo il punto 3 e terminando il livello che vi propongo e allora buona lettura.

JH

I BONUS SONO IMPORTANTI

Già, e pensare che quando vi ho descritto il punto tre mi sono lasciato rapire da quel solitario dischetto e non vi ho raccontato di questa (peraltro evidente) cassa. Andate e raccogliete: vi farà bene.



CUORE PER RESTARE IN FORMA

E non stiamo parlando di De Amicis. Questo cuoricione vi consiglio di tenerlo da parte per quando avrete chiuso tutte le porte e abbattuto così la porta del punto otto.

MONDO PANZONE

Se in un videogioco incontrate un panzone, quasi sicuramente sarà anche un pazzo incendiario. O almeno così mostra l'esperienza. In questo particolare caso, il tipo sul montacarichi rappresenta il maggior ostacolo tra voi e il completamento del livello. Costui lancia bottiglie molotov mentre va su e giù con l'ascensore, mentre vi piomba addosso con tutto il montacarichi se cercate di passargli sotto. E proprio questa è la chiave per batterlo facilmente. Quando si solleva e inizia a lanciar bottiglie, avvicinatevi quanto basta per convincerlo a fiondarsi a terra e indietreggiate di botto. Quando è a terra è vulnerabile a tutte le vostre armi, e vi consiglio di non fare economia d'uso. L'unico problema potrebbe insorgere a causa della sua fastidiosa abitudine a randellare come un matto, ma basta tenere le giuste distanze...
Ignorate completamente la piattaforma a sinistra del montacarichi!

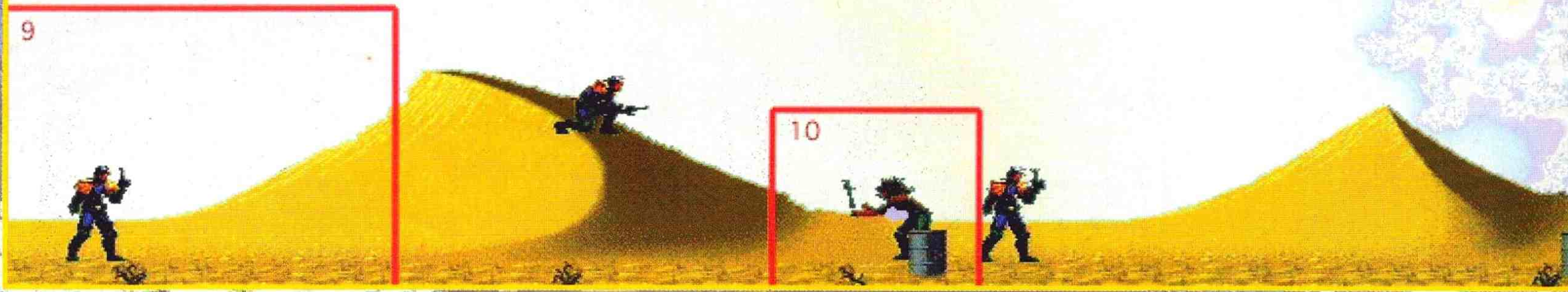
FINE DELLA CORSA: SCENDERE!

L'uscita del livello: esiste cosa più bella?

CONTROL YO

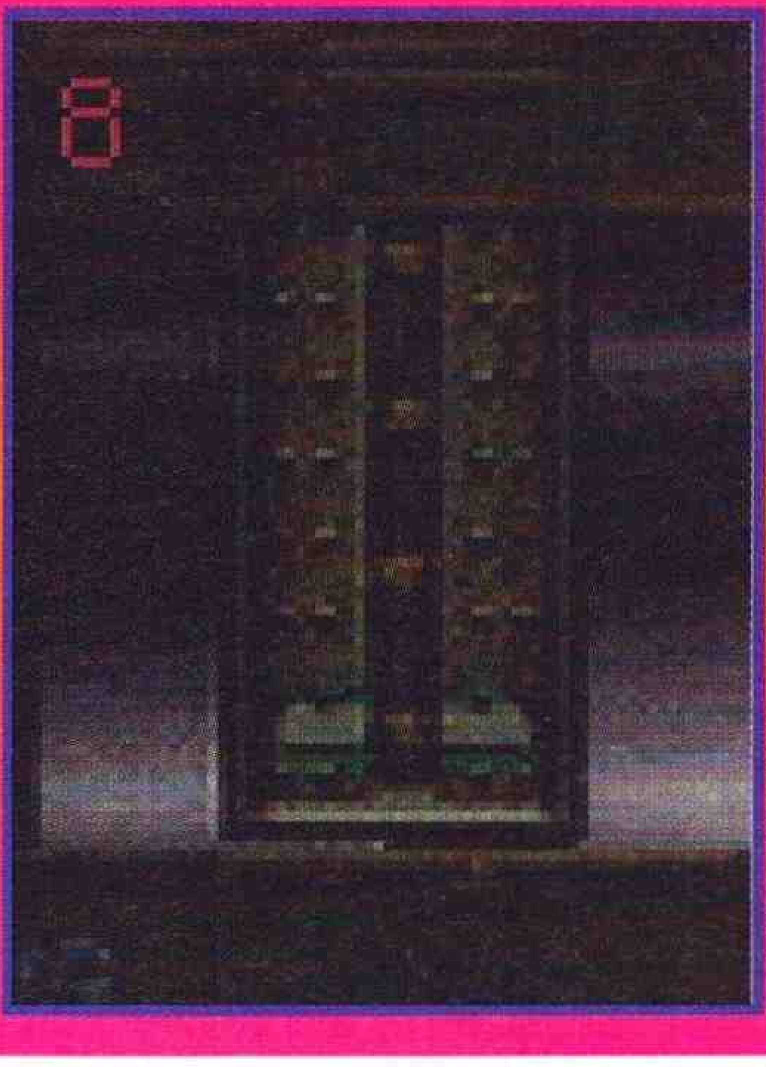
INDOVINA CHI VIENE A CENA.

Ecco la prima novità del livello. Un punk che inizia a rotolare quando vi vede (non avete mai sentito il detto: 'rotolare dalla gioia'?). Consiglio personale: attendete che inizi a rotolare, saltatelo e piazzategli un bel calcio nella schiena quando si ferma: gli passerà la voglia di rotolarvi addosso!



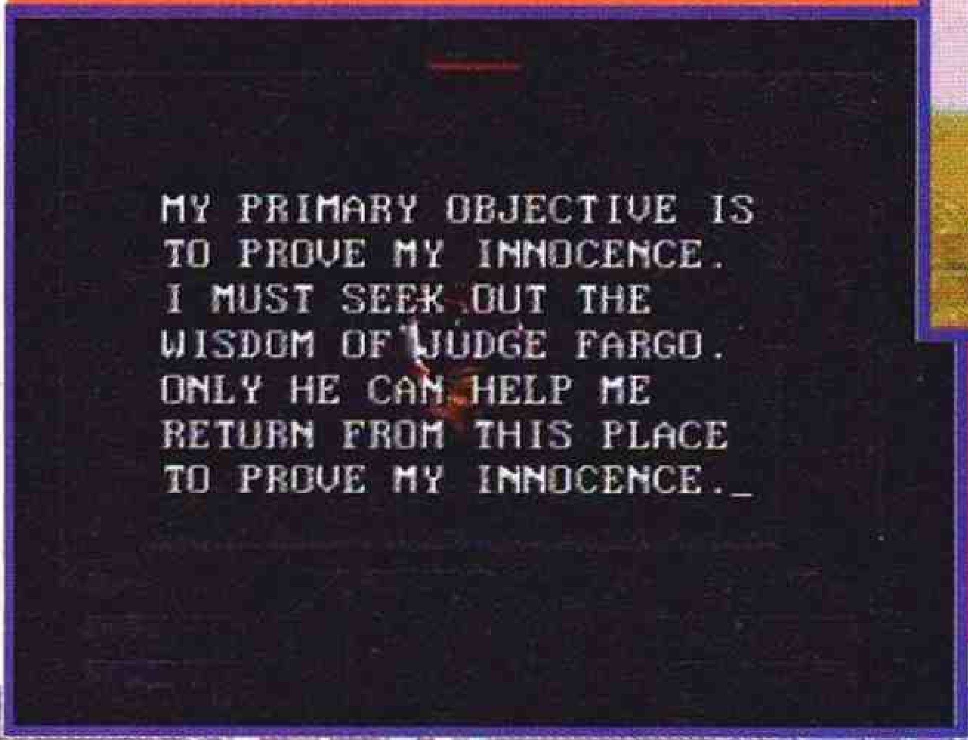
LA PORTA CHE NON C'E'

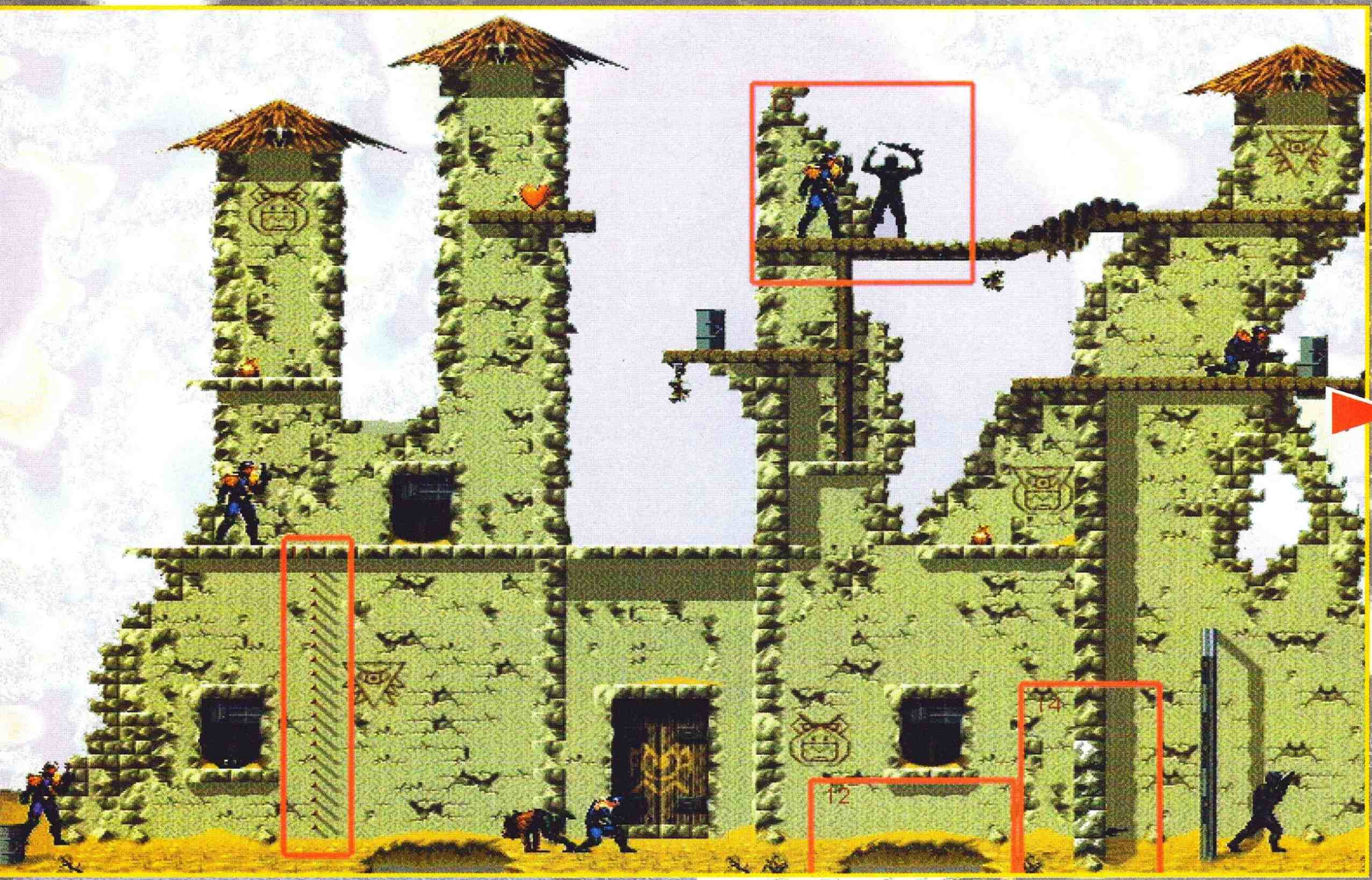
Questa porta scompare al raggiungimento dello scopo primario. Non preoccupatevi se non la trovate: vuol dire che vi state comportando bene.



INIZIARE E' IMPORTANTE

E qui si inizia bene. Dredd è accusato di omicidio e disperso nel bel mezzo di un posto tutt'altro che raccomandabile. Ma c'è poco di che preoccuparsi: Dredd è un duro, no?





LE DISGRAZIE NON VENGONO MAI DA SOLE

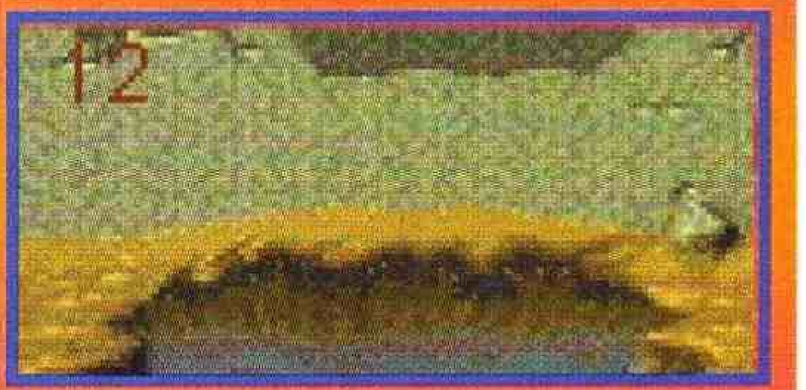
Questi sono il secondo nuovo acquisto di questo livello. Molto più cattivi dei punk 'rotoloni', gli individui della foto vi sparano addosso che è un piacere, ma hanno un grosso punto debole: si arrendono quando usate gli High Explosive (quelli che usavate per far saltare in aria i depositi di munizioni dei primi livelli).

Se non ne avete, cercateli; lungo il livello se ne trovano a iosa.

LA SCALA

Quella che vedete è una scala. La prima volta che l'ho vista sono rimasto un po' perplesso, così ho deciso di farvelo presente.

DREDD INIZIA PRESTO, FINISCE PRESTO E DI SOLITO NON SI LAVA.



Torna la sindrome da idrofobia acquisita. Perché il rispettabile giudice Dredd dovrebbe avere dei problemi con l'acqua? Nessuno lo sa, ma le pozzanghere lo danneggiano (mai visto nessuno morire a causa di una macchia sull'uniforme).

CONTROL YO

NON CI SI PUO' PIU' FIDARE DI NESSUNO

E soprattutto dei muri. Questi in particolare possono essere abbattuti a calcioni (o sparandogli qualcosa di grosso, se avete munizioni da buttar via).

UR CONSOLE

LE MALATTIE...

Intossicazione da piombo. Questa una delle giustificazioni più plausibili per chi muore colpito da uno o più proiettili. Scherzi a parte il riquadro bianco dovrebbe avervi già messo in guardia sul fatto che questo è il vostro obiettivo primario. Raggiungete questo simpatico e moribondo giudice per ottenere informazioni vitali per il prosieguo della missione. E poi guardatelo accasciarsi.

PLAY STATION ITA £. 749.000 • JOI PAD £. 79.000 • FIGHTING STICK TELEFONA - MEMORY CARD £. 55.000 • 3D LEMMINGS £. 99.000 • AIR COMBAT £. 99.000 • ASSAULT RIGS £. 99.000 • CIBERSLED £. 99.000 • **DECSTRUCTION DERBY £. 109.000** • DISCWORLD £. 99.000 • EXTREME SPORT £. 99.000 • JUMPING FLASH £. 99.000 • KILEAK THE BLOOD £. 99.000 • KRAZY IVAN £. 99.000 • **MORTAL KOMBAT 3 £. 119.000 •** NBA JAM T.E. TELEFONA • NOVA STORM £. 99.000 • PARODIUS TELEFONA • PHILOSOMA £. 99.000 • PGA TOUR GOLF TELEFONA • PSYCHIC DETECTIVE TELEFONA • RAYMAN TELEFONA • RAPID RELOAD £. 99.000 • RIDGE RACER £. 109.000 • SHELL SHOOCK TELEFONA • STARBLADE ALPHA £. 99.000 - STREET FIGHTER THE MOVIE TELEFONA • **TEKKEN £. 119.000 -** TWISTED METAL £. 99.000 - TONSHINDEN £. 99.000 - WAR HAWK £. 99.000 • WIPE OUT £. 109.000

PLAY STATION JAPAN £. 779.000 • ACTION REPLAY TELEFONA - CAVO LINK TELEFONA • FIGHTER STICK TELEFONA • JOI PAD £. 89.000 • MEMORY CARD £. 89.000 • VIRTUA STICK TELEFONA • ACE KOMBAT £. 169.000 • ARC THE LAD £. 149.000 • BOXER ROAD £. 169.000 • DRAGON BALL Z £. 169.000 • EXECTOR £. 159.000 • GROUND STROKE £. 169.000 • GUNDAM £. 179.000 • GUNNERS HEAVEN £. 169.000 • JAPAN LEAGUE SOCCER PRIME GOAL £. 169.000 • JUMPING FLASH £. 149.000 • KINGS FIELD 2 £. 179.000 • KING OF BOWLING £. 169.000 • METAL JACKET £. 169.000 • NIGHT STRIKER £. 169.000 • PHILOSOMA £. 169.000 • RAYMAN £. 169.000 • STREET FIGHTER R.B.O.F. £. 159.000 • TEKKEN £. 169.000 • TWIN BEE DELUXE £. 169.000 • VIRTUA TENNIS £. 169.000 • THUNDER STORM £. 179.000 • ZEITGEST £. 169.000 • ZEO DIVIDE £. 169.000 • WINNING ELEVEN £. 159.000

È DISPONIBILE LA VERSIONE PLAY STATION + GAMES E ACCESSORI USA AD UN PREZZO INCREDIBILE!!!

È DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

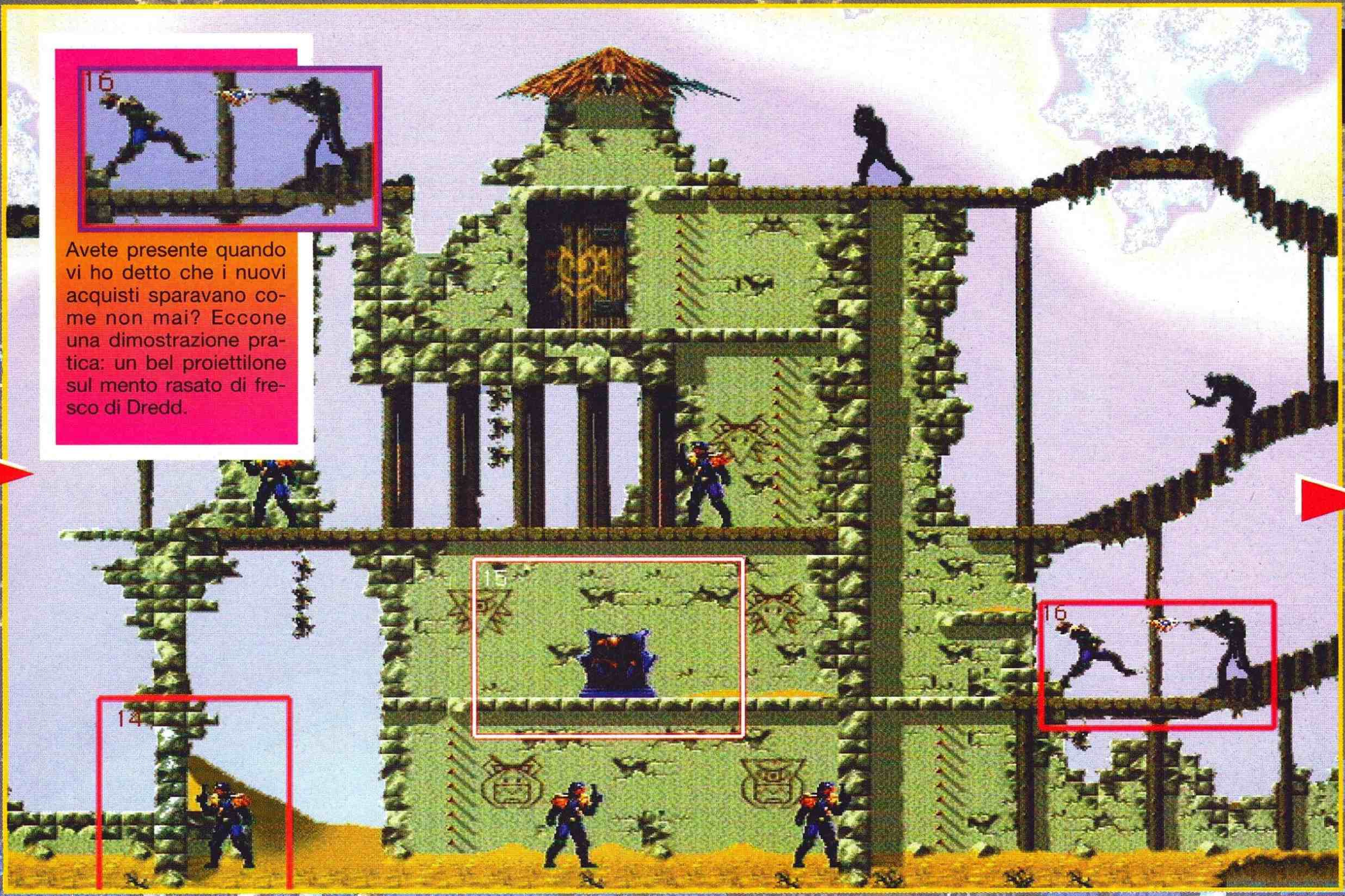
PERMUTIAMO IL TUO USATO

Per i tuoi ordini telefona

MORGANA

VIA DALMAZIA, 424

Tel. (0573) 903277
Fax (0573) 903955



Avete presente quando vi ho detto che i nuovi acquisti sparavano come non mai? Eccone una dimostrazione pratica: un bel proiettilone sul mento rasato di fresco di Dredd.

ANCHE PER QUESTO MESE...

Uscita. Il prossimo mese un livello veramente divertente: Dredd va a fare la spesa per rientrare in città. Ci vediamo.

KING GAMES

GAME BOY - GAME GEAR - NOLEGGIO VIDEOGIOCHI - SUPERNINTENDO - MEGADRIVE - 3 DO - NEO GEO CD - SATURN - SONY PLAY STATION - PC CD ROM

- VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI PER CONSOLE
- VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI ANCHE PER PC - PC CD ROM
- VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

GAME BOY + TETRIS

SUPERNINTENDO + GIOCO

SONY PLAY STATION

NEO GEO CD + GIOCO

32 X

SEGA SATURN + VIRTUAL FIGHTER

MEGA DRIVE II + GIOCO

3 DO + 2 GIOCHI

Siamo a **VIMERCATE**
Piazza Unità d'Italia, 3/E
(sotto i portici)
telefona subito allo
039/66.95.30

Tutti i marchi e i nomi soprariportati appartengono ai loro legittimi proprietari.

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

CONSOLLE

GAME BOY + TETRIS	L.129.000
SUPERNINTENDO + MARIO ALL STARS	L.239.000
MEGADRIVE + GIOCO	L.239.000
32 X	L.299.000
MEGA CD II + 3 GIOCHI	L.399.000
NEO–CD + 2 GIOCHI	L.849.000
SATURN	TEL.
SONY PSX + 2 GIOCHI + MEMORY CARD OMAGGIO	TEL.

GIOCHI ATARI LINKS
L. 49.000

MASTER SYSTEM
20% SCONTO

VASTO ASSORTIMENTO
SONY PSX
E **SATURN**

SUPERNINTENDO

ART OF FIGHTING	OFFERTA
BATMAN FOREVER	L.149.000
BUBSY II	L.119.000
CRHONO TRIGGER	TEL.
DEMOLITION MAN	L.149.000
DON. KONG COUNTRY II	L.149.000
DOOM	L.169.000
EARTH WORM JIM	L.139.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 99.000
FIFA INT. SOCCER	L. 99.000
INT. S. STAR SOCCER	L.109.000
JUNGLE STRIKE	L.149.000
JURASSIK PARK II	L. 99.000
JUSTICE LEAGUE	L.149.000
YOSHI'S ISLAND	L.139.000
KICK OFF III	OFFERTA
KILLER INSTINCT	TEL.
MEGAMEN X II	L.149.000
MORTAL KOMBAT III	L.149.000
NBA JAM T.E.	L.109.000
POWER DRIVE	L. 89.000
PRIMAL RAGE	L.149.000
RE LEONE	L.139.000
SECRET OF MANA	TEL.
STREET RACER	L. 99.000
TURBO TOONS	L.119.000
ULTIMATE FIGHTER	L. 79.000
WORLD CUP STRIKER	L. 79.000

TEKNOTEKNOTEKNOTEKNOTEKNOTEKNOTEKNO

MEGADRIVE

ALADINO	L. 99.000
ALIEN SOLDIER	L.129.000
BATMAN AND ROBIN	L.139.000
BATMAN FOREVER	L.139.000
DESERT DEMOLITION	L.139.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 99.000
FIFA SOCCER 95	L. 99.000
JUDGE DREDD	L.139.000
MICKEY MANIA	L. 89.000
MORTAL KOMBAT III	L.119.000
NBA ACTION 95	L.139.000
NBA JAM T.E.	L.119.000
SAMPRAS 96	L.119.000
SECOND SAMURAI	L. 79.000
SHAQ FU	L. 79.000
SONIC KNUCKLES	L. 99.000
SPIDERMAN	L. 99.000
STORY OF THOR	L.149.000
STREET RACER	L.119.000
THEME PARK	L.139.000
TOUGHAMAN CONT. BOXE	L. 89.000
WAYNE GRETZY HOCKEY	L.129.000
WWF RAW	L. 99.000

VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE
TEL. 055/2382243 - TEL/FAX 219491

CALAMAI TEKNO

COMPUTER WORK

PER ORDINARE SCRIVERE A: COMPUTER WORK - Via Rivoli, 38/A - 10043 ORBASSANO (TO)
TELEFONARE ALLO 011/ 903.15.67 - OPPURE FAXARE ALLO 011/ 903.46.48
VENDITA PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA OPPURE CORRIERE
TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE! FINO AD ESAURIMENTO ...

GIOCHI SUPERNINTENDO (PAL) - Quelli in versione GIG sono completamente in italiano

GIOCHI IN OFFERTA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
BARKLEY SHUT UP AND JAM	**60.000**	IL RE LEONE (GIG)	160.000
CLAYMATES	**60.000**	**DIDDY'S KONG QUEST (GIG)**	**162.000**
STREET FIGHTER II TURBO (GIG)	**65.000**	FEVER PITCH SOCCER	128.000
STUNT RACE FX (GIG)	**60.000**	**PRIMAL RAGE**	**134.000**
GODS (GIG)	**65.000**	BATMAN FOREVER	142.000
SUPER JAMES POND (GIG)	**85.000**	**KILLER INSTINCT + CD MUSICALE (GIG)**	**162.000**
EEK! THE CAT	**60.000**	X - MEN (GIG)	155.000
CHOPLIFTER III	**50.000**	**DOOM (GIG)**	**162.000**
SUPER BATTLETANK 2	**55.000**	STARGATE	114.000

GIOCHI GAME BOY - Quelli in versione GIG sono completamente in italiano

GIOCHI IN OFFERTISSIMA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
GLI SBULLONATI	35.000	**STREET FIGHTER II (GIG)**	**59.500**
4 IN 1 FUN PACK 2	35.000	**EARTHWORM JIM (GIG)**	**81.500**
MAGNETIC SOCCER (GIG)	25.000	**BATMAN FOREVER(GIG)**	**59.500**
LEMMING 2	35.000	**WATERWORLD (GIG)**	**81.500**
MICROMACHINES	35.000	LAMBORGHINI AMERICAN CHALL (GIG)	60.000
UNIVERSAL SOLDIER	39.000	**MICKEY MOUSE V (GIG)**	**68.300**
SNOOPY	35.000	POWER RANGERS (GIG)	80.000
PREHISTORIK MAN	35.000	**PRIMAL RAGE**	**80.000**

ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE DA TAVOLO E PORTATILI ...

CONSOLE E ACCESSORI	PREZZO L.	CONSOLLE E ACCESSORI	PREZZO L.
JOYPAD ASCII-PAD MEGA DRIVE	39.000	SUPER NINTENDO EUROPEO	229.000
JOYPAD ASCII-PAD SUPER NES	39.000	**PHILIPS CD - i Mod. 450**	**847.000**
JOYPAD NINTENDO 8 BIT (GIG)	31.000	**PHILIPS CD - i Mod. 220**	**1.037.000**
JOYSTICK NES 8 BIT	39.000	**PLAY STATION SONY**	**770.000**
SKART SUPER NINTENDO	35.000	ALIMENTATORE AMIGA 500/600/1200	95.000
GUSCIO GAME BOY	29.000	MOUSE AMIGA	49.000
SNES + DONKEY KONG + D.K.C. SWATCH	**359.000**	GAME BOY + TETRIS + S. MARIO SWATCH	130.000

Per motivi di spazio non è stato possibile elencare tutti i titoli disponibili. I prezzi si intendono IVA COMPRESA

INTELTRONIC

Via Fucilari,63 84014 Nocera Inf.(sa)
Tel/Fax 081-5176722 Italia

'All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori. L'unico centro specislizzato del Sud'

Telefona:
per scoprire i prezzi e la qualità dei nostri servizi,
per verificare la nostra rapidità nei tempi di consegna,
per usufruire di un cento di assistenza tecnica garantita.
Tutti i nomi riportati sono dei loro proprietari.

Speciale Consoles:

Megadrive 2 Jap o Euro + Eccho 2	L.250.000
Megadrive 2 Jap o Euro + Mortal Combat	L.280.000
Megadrive 2 Jap o Euro + Nba Jam	L.280.000
Megadrive 2 Jap o Euro + Gioco a scelta	L.310.000
SuperNes Usa Version + Gioco	L.299.000
SuperNes Usa Version +2 joypads+gioco	L.320.000
SuperNes Usa Version + Gioco ascelta	L.340.000
Sega Saturn Euro o Jap + Gioco a scelta	L.950.000
Sony Playstation Ital. o Jap + gioco a scelta	offertissima

Assistenza tecnica - Modifica consoles

Si effettua la vendita per corrispondenza.
I prezzi sono Iva inclusa.

SNIN-SNES-SFC

Addams Family value	105000
Art of figthing 2	113000
killer Instict	113000
Batman & Robin	105000
Batman Forever	eccezionale
Demolition Man	eccezionale
Dragon Ball z 2	100000
Donkey Kong Coutry	90000
Doom	eccezionale
Judge Dredd	110000
Justice League	110000
Lethal Enforcer 2+gun	125000
Mario World 2	eccezionale
Mortal combat 3	eccezionale
Mickey Mania	70000
Megamen 7	110000
Matel warrior	105000
NBA Jam 2 T.E.	95000
Power Ranger	90000
Power Driver	90000
Street racer	95000
Stargate	100000
True lies	100000
Tyny toon all stars	100000
World Heros 2	105000

MEGA DRIVE

Alien soldaier	95000
Batman Forever	eccezionale
Demolition Man	eccezionale
Eccho 2	85000
Fifa soccer 96	eccezionale
Fever Pitch	105000
Lion King	105000
Mortal Combat 3	eccezionale
Micromachine 96	eccezionale
Nba Live 95	100000
Pete Sampras 96	eccezionale
Rise the robots	offerta
Road Rush 3	100000
Samurai shotdawn	105000
Superman 2	95000

NOTA BENE:
Ogni cartuccia dello stesso titolo è disponibile nelle 3 versioni Euro,Jap, Usa.

Playstation

3 x 3 Eyes	160000
Dragon Ball z	160000
Exector	155000
Killeak the Dna	160000
J league soccer	160000
Philisoma	160000
Rayman	170000
Ridge Racers	160000
Street figther T.M.	165000
Street figther R.B.	165000
Winning eleven	165000
Tekken	165000
Zero divide	160000

Attenzione:
Sono disponibili ulteriori titoli tra vecchi e nuovi ai migliori prezzi di mercato

Sega Saturn

Astal	129000
Daedalus	129000
Golden axe	eccezionale
Methal Fifther	135000
Miku	135000
Panzer dragon	135000
Race Drivin	135000
Super shinoby	135000
Street figther R.B.	160000
Street figther T.M.	160000
Virthua goal	135000
Virthua F. Remix	135000
X Man	eccezionale
Wings Arms	160000

Tutti i titoli in questa lista sono originali nelle versioni: Jap, Euro, Usa

Attenzione:
Si effettua la vendita a **Rivenditori** ai migliori prezzi di mercato ed anteprime assolute

Disponibili:
Cavi, adattatori, Joypads per tutte le consoles a prezzi eccezionali da L.15000 in poi

Eccezionale:
Per tutto il mese di Novembre e Dicembre avremo a sorpresa dei titoli in offerta. Telefona per sapere se è quello scelto da te potrai risparmiare fino a 10000

Inteltronic: qualità,professionalità,prezzo garantiscono il nostro nome.

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

PROBABILMENTE NON CI CREDERETE, E DEL RESTO NEMMENO VE LO ASPETTAVATE, MA DOPO QUESTO BOX SEGUIRÀ' UN LUNGO TESTO CONTENENTE, MAGIA MAGIA, LA POSTA DI NOVEMBRE. CONTENTI?

...chissà cosa si inventerà il grafico per impaginare un box più breve del suo titolo, eh eh eh!..

Noi Bovas

PIOVE, SENTI COME PIOVE...

Piove. 40 chilometri. Piove e a questa fermata dell'autobus, non c'è nemmeno un posto per ripararsi. Non ho l'ombrello con me e l'acqua che violenta mi colpisce sta diventando veramente insopportabile. Finalmente la corriera arriva, fischiano i freni, il pesante mezzo si ferma e spalanca a me le sue porte; salgo, mi siedo e noto che non sono solo. Le porte si chiudono e la corriera parte; 40 chilometri. "Me lo compri eh?", "Sì fratellino!". Speriamo bene. All'improvviso la porta si apre, il controllore sale e mi lancia uno sguardo di ghiaccio mentre il vento fischia negli spifferi dei vetri. Cammina a gambe larghe, viene verso di me con la mano destra che gli sembra prudere; i passi pesanti rimbombano, lui è sempre più vicino, Dio che occhi! La mano destra si muove fulminea, estrae la macchinetta che fa i buchi e comincia a dire con fare autorevole: "Biglietti!" "Ho l'abbonamento" "Dubito che tu sia andato a scuola, sono le tre del pomeriggio" "Infatti non vado a scuola, ma pur sempre per motivi legati alla scuola...". Il controllore si blocca, mi guarda bene e poi esclama: "Sei un tipo ok! Se mi dai 1000 ti lascio stare". Allora io rispondo con un: "Hai da cambiare un centone?". E lui "Sicuro...". Torno a guardare fuori e... fuori piove. Il viaggio procede, la meta si avvicina, il tempo passa... "L'hai comprato eh? L'hai comprato?" "Sì fratellino, sì".
Siamo arrivati, o meglio, sono arrivato, visto che sono ancora solo. Scendo e aspetto che la corriera riparta e liberi la strada. Sto per attraversare quando un'auto, che proveniva da sinistra a velocità ragguardevole si prende la briga di svuotarmi addosso la pozzanghera che mi sta davanti... Tanto meglio: uomo bagnato, uomo fortunato! Attraverso e un gelido senso di vuoto mi invade. Posso già vedere l'insegna del negozio: ce l'ho fatta! Entro. La bella commessa sta pulendo qualcosa; mi avvicino per vedere cosa sia: un joystick, un joypad, un mouse? No! Hey, ma quello è un fucile! Mi guardo attorno... No, questo è il negozio giusto! Allora mi avvicino e tremando le domando: "S...Sono cartucce cariche?!". Solo allora lei si degna di alzare lo sguardo, sguardo ancor più terrificante di quello del controllore, e con voce ben poco suadente mi informa: "7 e 62... Blindatissimi... Full Metal Jacket!". Il mio istinto mi suggerisce di scappare, ma il suo viso si trasforma e, con molta delicatezza, mette via l'arma e, stavolta con voce suadente, mi chiede: "Posso esserti utile?". E' il momento tanto atteso! "Certo, volevo Virtua Racing per MD" "Mi dispiace. è finito!". La paura mi servì per rendermi conto della tragica realtà: 40 chilometri. Piove. No! No! Non può essere! Mi aggrappo alla (mini)gonna della bella commessa e insceno un pianto che avrebbe fatto impietosire anche Hitler: "Non può essere!!!". La commessa invece di commuoversi si libera di me con due ginocchiate dirette al setto nasale e poi mi alza per il collo ripetendomi con voce suadente: "Mi dispiace, lo abbiamo finito!". 5 minuti di ragionamento: ho 99 mila e non c'è VR... Compro qualcos'altro! "Avete allora..." "si?" "Super Street Fighter 2?" "99 mila e 900." "Aarghhh, Street Fighter 2 SCE?" "99 mila e 900" "Thunderforce IV" "99 mila e 900" "Streets of Rage?" "99 mila e 900" "Sonic 1?" "99 mila e 900" "Global Gladiators?" "99 mila e 900" "Altered Beast?" "99 mila e 900" [...]. Ora il mio istinto mi dice di darle un pugno sul grugno (ma non era bella commessa?), ma poi mi calmo: non è colpa sua!
Piove. 40 chilometri. Piove e in questa fermata non c'è nemmeno un posto per ripararsi. La corriera arriva e io salgo sconsolato..."
Anonimo.
P.S. Dedicato a chi non abita in un paesino dove i regali del Mulino Bianco ti arrivano quando hai già completato la raccolta punti per l'anno successivo...

Caro anonimo, tre dubbi mi assalgono: 1) perché il controllore si è accontentato di una ben misera mazzetta di 1000 lire? 2) Perché ti ha restituito il resto? 3) Perché la bella cassiera non ti ha preso a pallettoni? Probabilmente nessuno riuscirà mai a rispondere a questi profondi quesiti, sappi solo che sei stato molto fortunato... E non decantare troppo la tua sfortuna, almeno a te i regali del Mulino Bianco arrivano, anche se in ritardo, pensa a quelli che spediscono una lettera per non vederla mai recapitata! (per esempio quelle dieci lettere del concorso "Duracell", che, come per magia, sono finite al recapito sbagliato, ovvero la nostra casella postale!). E non ti lamentare...

BOVAS' HARDCAFE'

SONIC & TAILS, PAGLIACCI ELETTRONICI...

Oh, era ora! Finalmente qualcuno si è deciso a tirar fuori dalla busta questi fogliacci (e di leggerli, magari). Carissimi e affezionatissimi Bovas, qui noi ci annoiamo a morte e siamo stressati di brutto. Quindi, anche se non ve ne frega niente, abbiamo preso carta e penna per stressare un po' anche voi, dopo aver agguantato l'ultimo numero di ConsoleMania. Intanto non indovinerete mai chi siamo, anche perché non ci capita tutti i giorni di scrivere a una rivista, anche se di videogame. Non vi spaventate, non mettetevi a ridere e non cestinate la nostra lettera (o almeno prima finite di leggerla), perché siamo Tails & Sonic in carne e pixel (hiii! Screek! Bum! Crash! Frena Tails, è meglio che prima gli racconti la storiella!). Va bene, hai ragione, forse è meglio. Dunque... Accadde nel remoto 2577 data di Mobius, quando la nostra città era occupata dal perfido dottor Chisappiamonoi, un riccio blu e una volpe a due code si incontrarono, scoprirono di avere le stesse capacità motorie e si allearono per sconfiggere il tirannico dottore. Adesso tutti quelli che hanno detto "embè" si sturino bene le orecchie e mettano in moto la materia grigia che arriva il bello: la volpe, cioè Tails, cioè io, ha un fratellino, cioè Scheggia, ovvero la volpe che tutti conosciamo attraverso i videogame.

Domanda logica: perché allora nei videogiochi prende in prestito il mio nome? Risposta(ccia) logica: ve lo diciamo la prossima puntata (mai).

Per chi non ci fosse ancora arrivato Tails in realtà è quella tipa ultratosta che vi sta scrivendo con Sonic, e il mio fratellino, che tutti voi chiamate Tails si chiama Scheggia. Voi continuate pure a chiamarlo Tails che non me ne frega niente, basta che non cominciate a chiamarmi Scheggia. Comunque, in data odierna 2585 non ci sono grandi progressi: quel ciccione di Nick è ancora fra i nostri piedi e, come se non bastasse, sta cercando di rovinarci il temporaneo soggiorno terrestre. Così, fra uno scontro e l'altro, abbiamo pensato che agli amici e ai lettori di ConsoleMania non sarebbe dispiaciuto fare quattro chiacchiere con noi (tranne forse al Paolone, ho come l'impressione che abbia una certa avversione per me, "Mi sarei divertito a vedere gli aculei di Sonic strappati uno a uno, con immenso dolore per il porcospino di casa Sega e relative grida...", testuali parole dette da Paolo nel numero 28 di CM, NdSonic). Ci piacerebbe venire lì in reda per danneggiarvi mentalmente di persona, ma per il momento non è possibile, quindi per vostra fortuna ci limiteremo a farlo per posta (ho intenzione di scrivervi di persona! NdSonic). Se ci pubblicherete (non potete negare che non siamo gli originali, perché siamo gli unici e i soli), ci farete un regalone, perché abbiamo sempre sognato di apparire nella vostra rivista, o in un modo o nell'altro (molto meglio nell'altro... NdD).

Tails & Sonic

Cari pagliacci pseudo-elettronici, non vi conviene sfidare la nostra bruta forza redazionale, ne va della vostra pelle (in questo caso dei vostri aculei o code che siano). Vi consiglio, quindi, di non avvicinarvi troppo alla nostra redazione. Come potete vedere abbiamo soddisfatto la vostra richiesta (ovvero la lettera è pubblicata), nella speranza di non dover più sentire elucubrazioni di tale portata... Divertitevi (se ci riuscite)...

I DUE BALLERINI

Questa è la storia del ballerino microscopico e del ballerino macroscopico.

C'era una volta un ballerino così piccolo, ma così piccolo, che non lo vedeva nessuno. Poseidon, questo era il suo nome, ballava, e ballava, e ballava con tutti, e ballava con gli sconosciuti, e ballava coi lupi, ed era bravissimo. Ma nessuno lo sapeva poiché nessuno poteva avvertire la sua presenza. Ma un giorno un personaggio importante lo notò, e gli costruì un microteatrino metafisico dove Mefistofele (questo era infatti il suo nuovo nome d'arte) poteva esibirsi. I mass media finalmente lo notarono, e costruirono un nemico per il ballerino microscopico: il ballerino macroscopico. Egli era così grande, ma così grande, ma così grande che nessuno poteva vederlo, così solo alcuni poterono notare che ballava da cani; gli altri se ne fregarono altamente, anzi... se ne impipparono altamente. I mass media però dicevano che ballava meglio di Geopardo (infatti ora si faceva chiamare così) e il pubblico dilaniò il ballerino microscopico, inseguendolo a turno con una microscopa di saggina utilizzata per rimuovere gli atomi di polvere. Cosa c'insegna questa storia, bambini? Assolutamente niente, ma è un niente by...

Jazz

A prima vista potrebbe sembrare una storiella cretina, ma basta rileggerla con un po' di attenzione per capire che le intenzioni del nostro Jazz, pubblicazione a parte, vanno un po' al di là della semplice satira. Infatti noi siamo costantemente circondati da ballerini microscopici, talmente piccoli che nessuno li vede o li vuole vedere, ma tanto grandi da dare fastidio ai "potenti". Capita con i politici, con i cantanti, con i programmi per computer, con le riviste e, perché no, anche coi nostri cari videogiochi. Con questa lettera Jazz colpisce un po' anche noi, perché più volte nel BHC si è parlato (male) dei mass media, si è sottolineata la loro capacità di omologare le menti acritiche di troppi utenti, e nel contempo ci siamo dimenticati di essere noi stessi parte di un media, di una rivista affermata i cui giudizi possono incidere anche pesantemente sul successo di un titolo. E' verissimo, non sempre il ballerino macroscopico balla meglio della sua controparte invisibile, anzi, spesso è l'esatto contrario. Ma non bisogna nemmeno cadere nell'inverso errore e partire prevenuti nei riguardi di ciò che è stato troppo pubblicizzato. L'ideale, sarebbe spegnere un attimino il TV color e riaccendere il cervello: con le menti libere è molto più facile analizzare obiettivamente le situazioni e farsi un'opinione personale. Giusta o sbagliata che sia.

ANCORA SU RIDGE RACER

Taglio corto e introduco... Penso sia orribile prendere parte alle dispute del più e del meno, del meglio e del peggio: sia quello che volete, non me tange, perch'io giudico prima da solo e poi magari mi faccio do' risate sulle Vs. recensioni. Per questo, poi, in fondo non Vi ho mai scritto, ma poi visto che nell'ultimo "BHC estivo" vi siete tirati fuori che "Ridge Racer accoglie solo i consensi della polvere", ho riesumato "stile puccio di maddalena" quello che fu il ridicolo controsenso della Vs. recensione.

Forse è una digressione, ma Ridge Racer nacque più o meno con la PSX, invece Daytona uscì molto tempo dopo, sicché il tempo per "raccogliere il consenso della polvere" era, per ordine naturale delle cose, a favore del primo (l'INEVITABILE caducità che regola il settore)(i Bovas ti risponderanno in maniera esemplare, per cui mi limito a quest'unica precisazione: la polvere di cui si parlava nel BHC estivo - quella raccolta dalla confezione di RR - è quella redazionale, che invece non si posa sulla scatola di Daytona perché non viene mai abbandonata in un angolo. Mi sembra quindi che le tue considerazioni riguardanti il lasso di tempo intercorso tra l'uscita dei due giochi siano poco inerenti a quella che era la situazione descritta inizialmente. In ogni caso un paio di mesi mi sembrano comunque un po' pochi per giustificare "l'inevitabile caducità" di un gioco come RR. NdAlex). Ma questo comunque resta l'antefatto che ha riesumato l'indicibile controsenso storico su R.R. Ora sta bene che per voi la grafica, la giocabilità, e bla bla bla siano peggiori in R.R. che in Daytona (è sempre un'opinione), ma come si fa a recensire un gioco senza neanche finirlo? Ci vieni a dire che hai trovato R.R. un po' lento, ma allo stesso tempo con-

CADARIO

GAMESTER LMP

3DO UPGRADE PAD 3D8

- PAD PER CONSOLE A 6 TASTI DI FUOCO INDIPENDENTI
- SLOW MOTION
- AUTO E TURBO FIRE INDIPENDENTE PER OGNI TASTO
- TASTO PLAY/PAUSE E STOP

CD-i UPGRADE PAD GTI

- PAD PER CONSOLE A 3 TASTI DI FUOCO INDIPENDENTI
- PLUS FEATURES: TURBO FIRE, AUTO FIRE, SLOW MOTION

PLAY STATION UPGRADE PAD PSX2

- 6 TASTI DI FUOCO
- PLUS FEATURES: TASTO START/PAUSE, TURBO FIRE INDIPENDENTE PER OGNI TASTO PROGRAMMABILE, AUTO FIRE, SLOW MOTION
- TASTO SHIFT SINISTRO E DESTRO.

PLAY STATION BASIC PAD PSX1

- E' LA RIPRODUZIONE FEDELE DEL PAD SONY
- 6 TASTI DI FUOCO
- TASTO SHIFT SINISTRO E DESTRO

SATURN BASIC PAD SAT1

- PAD PER CONSOLE A 6 TASTI DI FUOCO INDIPENDENTI
- TASTI SHIFT DESTRO E SINISTRO
- TASTO START

SATURN UPGRADE PAD SAT2

- E' LA RIPRODUZIONE FEDELE DEL PAD SATURN
- 6 TASTI DI FUOCO
- AUTO E TURBO FIRE INDIPENDENTE PER OGNI TASTO
- TASTO PLAY/PAUSE E STOP

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER HARDWARE

NUMERO VERDE 167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

fessi (apprezzo comunque la sincerità) di non aver trovato la "macchina nera" (e lo sai... "schizza" un "pelino" di più) ergo per cui non sei riuscito a vincere tutte le gare, a ultimare il gioco e rigiocare nella sfida testa a testa con le "macchine nere": come cavolo fai a parlarne, specialmente a darne un parere sulla longevità... (sì, l'ho capito, ti basi sul numero delle piste... ma oltre ad esserti perso i "pezzi" di cui sopra devi anche contare che il gioco è impostato più sulla simulazione... ti sei perso proprio sul bello).
Trovati le scuse che vuoi (ok, d'accordo, ma TU chi? Io che ti sto rispondendo? Il redattore che ne ha curato la recensione? Come si spiega tutta questa confidenza dopo il pragmatico formalismo di inizio-lettera? NdP), ma è un fatto che ho eletto tra i più divertenti dell'anno. BRAVI! Vi ho iscritti al festival dell'incoerenza... e vediamo se avete il coraggio di pubblicare l'ineludibile, sono proprio curioso.
D. Valore, Milano
PS: che gusti strani che avete, Deadalus (Saturn) meglio di Kileak (Playstation) e un bel voto a Gunners Heaven (è carino, ma è anche un buon mattone poco originale). Sono curioso per Jumping Flash (Playstation) e per Virtual Hydelide (Saturn).
Ok, signor Valore, dato che sai tutto tu, hai deciso tutto tu, che non t'interessa prendere parte alle dispute del più e del meno, e che hai affrontato il discorso in maniera alquanto strafottente (è la tua opinione, no? In un paese democratico vale quanto la nostra, o mi sbaglio?), e che ti piace condire le tue - per altro discutibili - affermazioni con saccenti note storiche, permetti a noi umili Bovas di addurre qualche piccola, insignificante puntualizzazione. Ridge Racer è uscito in concomitanza col Playstation, d'accordo, e Daytona qualche mesetto più tardi, un lasso di tempo comunque irrisorio nel quale i programmatori, per quanto abili, non possono certo aver assunto la necessaria dimestichezza con due macchine decisamente nuove quali il Saturn e la PSX, e alcuni passabili bachi presenti in entrambi i prodotti sono lì apposta per testimoniarlo. Noi, ti dirò di più, ci siamo trovati a recensire i due giochi quasi contemporaneamente, anche perché pressoché contemporanea è stata la loro disponibilità al pubblico italiano, creando di conseguenza questa strana e involontaria "competizione" sulla cui stupidità non ci sembra nemmeno il caso di soffermarci. E dal nostro punto di vista, quasi unanime tra le mura redazionali, Daytona ne è uscito vincitore. Ma due articoli di giornale, scritti con la mente ancora calda, possono essere soggetti ai mutamenti d'opinione, ai ripensamenti, alle critiche di chi poi in redazione si mette lì a giocare nei

BOVAS' HARDCAFE'

momenti di pausa. Be', anche in questa delicata fase, Daytona ha surclassato nettamente il suo rivale, per una semplice ragione: è più divertente. E così, ve lo confermiamo per l'ennesima e speriamo ultima volta, la confezione del povero bistrattato e dimenticato Ridge Racer ha subito pure l'onta della polvere, quella che inesorabile vi si è poggiata per lo scarso utilizzo. E adesso scusatemi, ma devo sfidare nuovamente Andrea a una gara automobilistica. Indovina con quale gioco (Micromachines '96? NdAlex).

IL RITORNO (ANCHE PERCHE' NON SE N'ERA MAI ANDATO) DI BAD CAT

Sono l'ombra che zampetta nella notte, il ruggito che rompe il silenzio, la scintilla che accende la miccia, io sono... captain... Cat! Doppia C, se volete, MA NON CHIAMATEMI CICI'! Ehm, sì, sono sempre io, ho solo cambiato temporaneamente nome per fare un po' di scena. Avrei potuto stupirvi con effetti speciali, invece mi sa tanto che vi dovrete accontentare di quello che vi posso offrire. La ragione che mi ha spinto a scrivere codesta epistola è una riflessione sulla mia seconda passione (nein! Quella è la prima!): i picchiaduro a incontri. Oggi come oggi ne escono parecchi, questo è innegabile (a meno che per voi "parecchi" non significhi più di un centinaio), ma non tutti si meritano il premio Nobel dei videogame, ed è proprio qui che entrate in scena voi e tutte le altre riviste del settore. Non so in base a quali fattori tiriate le vostre valutazioni quando vi si presenta davanti un titolo del genere, ma due posso facilmente intuirli: giocabilità e originalità (gli altri fattori sono "il giorno della settimana in cui ci si presenta davanti", il cui coefficiente di simpatia decresce a mano a mano che ci si avvicina alla domenica, "il numero di personaggi che potete pilotare", che sembra ormai essere diventato il vero clou di un rullakartoni, "la comodità del sistema di controllo" che rientra nella giocabilità e, infine, la "cospicua mazzetta allungata dalla casa produttrice", un parametro di valutazione su cui fin ora non abbiamo potuto - purtroppo - sindacare in quanto le mazzette non ce le vuole allungare mai nessuno... Saremmo già tutti ricchi, altrimenti. NdP).
Il problema a questo punto è stabilire quale di questi due sia più importante. Prendiamo due casi estremi: Way of the Warriors per

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI 16 41100 MODENA TEL. 059 243696 FAX 059 242 727
IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN
VENDITA DIRETTA A RIVENDITORI E PRIVATI

GIOCHI GAME BOY A PARTIRE DA L. 25 000
GIOCHI GAME GEAR A PARTIRE DA L. 25 000
GIOCHI MASTER SISTEM A PARTIRE DA L. 25 000
GIOCHI MEGA DRIVE A PARTIRE DA L. 25 000
GIOCHI SUPER NINTENDO A PARTIRE DA L. 25 000
GIOCHI 3DO A PARTIRE DA L. 35 000
GIOCHI SATURN A PARTIRE DA L. 50 000
GIOCHI PLAY STATION A PARTIRE DA L. 75 000
TELEFONA QUESTA FANTASTICA OFFERTA DURA SOLO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

Pete Sampras Tennis '96
IL COLPO VINCENTE DELL' ESTATE
SFIDA I CAMPIONI DI TUTTO IL MONDO SULLE SUPERFICI PIU' VARIE: ERBA, CEMENTO, TERRA BATTUTA, CASA TUA.
SBIZZARRISCITI NEI COLPI PIU' SPETTACOLARI.
MIGLIORA DI TORNEO IN TORNEO FINO A BATTERE PETE SAMPRAS.
MANUALE & ISTRUZIONI IN ITALIANO
MEGA DRIVE
L. 129.900
Sportsmaster™
NUMBER ONE PLAYERS
Codemasters™
LEADER
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890
NUMERO VERDE
167 - 821177
CADARIO
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

BOVAS'HARDCAFE'

3DO (stando a quanto avete scritto) era partito abbastanza bene, l'idea era buona e la trovata delle pozioni non era niente male, ma alla fine il gioco si è rivelato un pacco tremendo. Street Fighter The Movie era partito da un'idea a dir poco assurda, come realizzazione tecnica è impeccabile (oddio... NdP), ma non offre praticamente niente di nuovo, neppure rispetto ai suoi fratelli: Darkstalkers e X-Men. Ciononostante si è rivelato un ottimo gioco, dannatamente giocabile e sicuramente degno di più di una partita, almeno in sala giochi. Perché non si può avere un picchiaduro originale e fatto bene allo stesso tempo? Secondo me sarebbe meglio se i programmatori diminuissero la quantità in favore della qualità, voi cosa ne dite?
Semplice, che se si potessero avere entrambe sarebbe meglio. Per il resto, sono d'accordo.

MICROPOSTA

Iniziamo con le teorie "rivoluzionarie" di Vincenzo Einstein Doctor Player, che spera in un novello "rock'n'roll informatico" che porti un po' aria nuova nello stantio panorama attuale, fatto solo di progressi per grafica e suono, ma tristemente ancorato ai soliti schemi, triti e ritriti, che si presentano puntuali in ogni "nuova" produzione. Vincenzo dice "Forse, oggi, siamo diventati più esigenti, mentre una volta bastava veramente poco per farci gridare al miracolo... Ancora non siamo arrivati al totale stravolgimento dei vecchi concetti, forse perché non siamo in grado di creare aspetti videoludici nuovi? O forse perché abbiamo già inventato tutto? (...) Non so quanto tempo ci vorrà, per ora, comunque la tanto decantata "rivoluzione" è stata solo meccanica e non certo ideologica". La tua posizione è interessante, ma vedi, il fatto è che "creare un nuovo picchiaduro" è diverso dal "creare IL picchiaduro", vale a dire il genere. Per compiere la seconda azione ci vuole uno sforzo notevole e non è detto che vada sempre bene. Street Fighter II sarà anche il miglior rullakartoni a incontri presente sulla piazza, ma chi si ricorda del suo più mitico antenato, Karate Champ? Quello coi due joystick per giocatore, era rozzo come pochi ma per noi rappresentava lo stato dell'arte, così come rimanemmo decisamente senza fiato alla prima apparizione di Street Fighter, poi surclassato dal relativo seguito. Poi guarda che roba, uno inventa il gioco nuovo che ha successo, e tutti lo imitano: sulle console e al bar i cloni del picchiaduro Capcom non si contano neanche più, mentre su PC per ben due anni hanno impazzato i cloni di Doom, che ormai abbiamo stravisto in tutte le salse possibili e immaginabili. Comunque sia, non disperare, di giochi veramente originali ne escono ancora, anche se è chiaro che a mano a mano che si va avanti le barriere che verranno infrante saranno per lo più tecnologiche, alla decantata "rivoluzione" ci si arriverà probabilmente a piccoli passi. Almeno finché la Realtà Virtuale e le menate che la circondano rimarranno un bel sogno per i nostri portafogli. Andrea da Gudo Visconti ci pone il più amletico dilemma che sia mai arrivato alla redazione di CM: "un mio amico vuole comprarsi il PSX a settembre, io però gli avevo detto che lo avrei comprato prima di lui. Tuttavia tra pochi mesi dovrò acquistare un PC, quindi mi sarei accontentato nel frattempo di un SuperNES, solo che così facendo farei automaticamente diventare lui il primo possessore di una macchina a 32 bit nel mio paese. E voi non sapete come se la tirerebbe, sarebbe insopportabile. Cosa devo fare?", guarda, resto del parere che com-

L'ANGOLO DELLA PROF

Questo mese la Pinto De Paoli aveva già trovato un bel codazzo di errorucci, e si era ripromessa di pubblicarli. Ma poi il caro Psycho ha scritto questo capolavoro di lettera, questo poema immortale concepito - molto probabilmente - in una latrina e realizzato non si sa dove (e del resto neppure ce lo immaginiamo). Così, la nostra Prof, ha deciso di dedicare a Psycho tutto il suo angolo, riservandosi naturalmente di bocciare il prossimo giugno il nostro discolo lettore. Gli altri non tirino comunque prematuramente il fiato, perché il mese prossimo pubblicheremo sia i loro errori, sia quelli di coloro che scriveranno... Ma si proceda...

"Ha ha ha, Sono il più terribile lettore di console mania (noto una certa dimestichezza con punteggiatura e maiuscole... NdProf). Hi hi hi, se non mi publicate vengo li e vi ammazzo a tutti e poi console mania la faccio io a modo mio, con il mio accettone vi faccio a fette le anteprime (per ora sei già risucito a farci a fette qualcos'altro. E' già un buon inizio... NdBovas), volete sapere invece cosa ci faccio col made in Japan? Anche se non ve ne frega gnente ve lo dico lo stesso: ci alimento il mio caminetto. He he he, quanto sono cattivo!!!!! State pronti perché uno di questi mesi passo lì con un'aereo (ripassati anche gli articoli, va, già che ci sei... NdProf) e vi sgancio una bomba ha, ha, ha. Se però abbolite le anteprime e made in Japan potrei anche graziarvi. HA HA HA VI AMMAZZO"

VIENI DA NOI A PROVARE LE NOVITÀ

16 BIT
Mortal Kombat III
Killer Instinct
Super Mario World II
Secret of Mana II

32 BIT
Wipe Out
Dark Stalker
Alien Trilogy
Hyper Tohshinden
Krazy Ivan

Noleggio
Ritiro Usato
Vendita per corrispondenza

VIA MAGGIORE 85
48100 RAVENNA
TEL/FAX 0544/36040

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati sono dei legittimi proprietari

COMPUTERS & VIDEOGAMES
KONSOLLE

Art GSG Ravenna (0544/590255)

SENZA LIMITI!
SCEGLI SE FAR MANGIARE LA POLVERE
AI TUOI AMICI A BORDO DI UNA FORMULA 1,
UNA MACCHINA SPORTIVA, UN CAMION O
UNA MUCCA CON LE RUOTE!
MEGA DRIVE ™
L. 129.900
SUPER SKIDMARKS™
UN GIOCO DI CORSE VERAMENTE FURIOSO
40 CIRCUITI - 4 GIOCATORI IN CONTEMPORANEA
pure gameplay
Codemasters
J-CART
JOYPAD CARTRIDGE
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890
LEADER
NUMERO VERDE
167 - 821177
CADARIO

BOVAS'HARDCAFE'

prare oggi una macchina a 16 bit significa comunque cambiarla in tempi brevi, quindi lascerei perdere a priori il SuperNES e opterei per la Playstation, visto che a quanto pare il suo prezzo italiano ufficiale si aggirerà intorno alle 650 carte (meno di un Jaguar con CD-Rom), certo però che se presto acquisterai anche un PC... Meglio, pigliali entrambi così poi leggerai anche The Games Machine! Scherzi a parte, se i soldi del Playstation dovrai "sottrarli" al budget disponibile per il PC, ti conviene aspettare e spendere il più possibile sul PC. Questo perché i PC sono macchine estremamente poco longeve, e spendere il più possibile significa "allungarne" in modo sostanziale la vita, puntando ovviamente alla configurazione migliore disponibile. Tutto chiaro? Luca Migliore e Marco Veneziano meritano i nostri complimenti: con la loro divertente storiellina sono riusciti a prendere il posto del nostro sonnifero preferito, cosa non da poco visto che si trattava (il sonnifero) di una conferenza internazionale sulle preposizioni improprie... Comunque sia vi siete meritati la citazione nella Microposta, bravi! Cristiano Gavarini ci manda un paio di suggerimenti sugli ingombri della rivista, criticando le rubriche sui giochi di ruolo e chiedendo che vengano sostituite con qualcosa di più inerente ai videogiochi, tipo OAV e gadgettistica varia: purtroppo questa "gadgettistica" in Italia non è così diffusa, ma trova un mercato molto fiorente nel Paese del Sol Levante (e non a caso quando se ne parla lo si fa nel Made In Japan), e per quanto riguarda manga e OAV esistono già fior di riviste che ne parlano, tra l'altro in modo molto professionale. La rubrica sui giochi da tavolo e di ruolo, oltre a essere discretamente apprezzata dal pubblico, trova la sua giustificazione anche nel fatto che vogliamo incuriosirvi, spingervi a provarli 'sti benedetti giochi e CAPIRE che giocare da soli davanti allo schermo è molto bello, ma farlo trovandosi con gli amici e inventandosi storie e personaggi di fantasia è molto più divertente! Alessio "Kartone" ADF (uno che ha più pseudonimi che idee in testa... perdonami la battuta) ci ha scritto una lunga lettera per lamentarsi dello scarso successo ottenuto dai picchiaduro (da certi picchiaduro) nella sua sala giochi cittadina, con la tragica conseguenza che questi rimangono al loro posto solo per poche settimane. Allora, a parte il fatto che non puoi dare degli scemi a tutti gli altri giocatori solo perché preferiscono altri generi di gioco, bisogna anche ammettere che certi titoli che tu hai definito come "capolavori", capolavori proprio non lo sono. Senza entrare nel dettaglio, sono anch'io del parere che il rullakartoni sia un genere decisamente stupido, anche se innegabilmente divertente, dove alla fin fine in giochi tutti uguali devi sempre fare la stessa cosa, poco importa poi se un determinato personaggio lancia velieri d'energia o se un altro si limita al solito "hadooken!", alla fin fine lo scopo è sempre menare tutti gli altri. D'accordo, uno può impazzire per Street Fighter II o per Virtua Fighter, può farsi due o tre partite a Tekken solo per vedere com'è fatto, può assistere all'ultima prodezza del Neo Geo, ma poi basta, è naturale che uno si stufi, non puoi certo negare che ormai il mercato è troppo inflazionato. Poi c'è il fattore "moda" che non va dimenticato: quando uscì Street Fighter II tutti gridarono al miracolo e si misero a giocare ai rullakartoni, ma non può certo essere così in eterno. Comunque visti i tuoi gusti non posso che consigliarti l'acquisto del Neo Geo CD, quando tutti lo davano per spacciato si è comunque rivelato la macchina ideale per i picchiaduro e titoli del calibro di Super Sidekicks 3 sembrano scritti apposta per zittire la concorrenza... Concludiamo infine col mitico Frank Castle che ci ha narrato la sua triste storia d'amore, terminata in una rissa col nuovo ragazzo di lei, e con la presa di coscienza del nostro Frank: "sono stato un idiota". Giusto: menando il "concorrente" cosa hai ottenuto? Lei è tornata da te? Tu ti sei fatto una bella reputazione? Niente di tutto questo, anzi, d'ora in avanti affronta sempre le cose con la mente più fresca e distaccata, arriverai certamente più lontano.

AMICI DI CONSOLEMANIA

Cari amici vicini e lontani l'inverno è alle porte, l'autunno è all'uscita e delle altre stagioni per ora non ce ne frega niente. Eccomi qua dopo un incipit stagionale a introdurvi i messaggi novembrini. Abbiamo una discreta rosa di sei annunci, che potevano essere sette se l'ultimo non l'avesse scritto l'innominabile, il rompitolle per eccellenza, l'uomo degli indirizzi, insomma MARTIN! Hai finito o no di mandare messaggi tutti uguali? Non ce ne frega niente dell'indirizzo di Tom Cruise, di quello di Cindy Crawford (soprattutto se non è mai in casa!) e di tutti gli altri!!! Se proprio vuoi scrivere altri annunci (ti prego di NON farlo), cambiali!!! Per il resto non ho molto da dire, a parte che anche questo mese notiamo una presenza femminile (ah, ah, ah) e che abbiamo un simpatico rappista burlone. Ci ri... il mese prossimo con una nuova orda di personcine interessanti. Bye chombatta!!!
Jack "The Spawn" Albertinazzi

Il "The Champion Club" comprende una iscrizione di 2.000 ogni due mesi, la rivista del club con 26 pagine in bianco e nero, copertina, sommario, anteprime, speciali, recensione, trucchi, compravendita di giochi e console nostre e vostre, posta (saranno anche pubblicati vostri eventuali disegni). Per informazioni e iscrizione scrivere a:
"THE CHAMPION CLUB" di MASSIMILIANO PUCCIO, via Limbara 22/A, 07029 Tempio Pausania (SS).
NB: la rivista è mensile.

A.A.A. Cercasi lurida, scopo relazione duratura, mai dura. Tenetevi il modello "bomba sexy", voglio una tipa che sembri Craxi, che abbia i capelli giallo taxi, che si trucchi come un Apache, che sembri un collage e voglio leggere la sua lettera bagnata dalla sua mano umida. Io sono un lurido, voglio una lurida!!!
Se hai le qualità (?) sopraelencate, questo è l'indirizzo a cui scrivere:
PAOLO SARTORIO, via Verbano 7, 21027 Ispra (VA).

Salve gente, come va la vitaccia? A causa del grigiore della banalità quotidiana, ho pensato di trasferirmi entro le prossime settimane a Saturno... Per conoscenze tardive, ripensamenti, addii struggenti o altro, approfittatene ora! Salutoni! Scrivete a:
ALBERTO "AKUMA" GODI '77, via dei Prati 2, 28021 Borgomanero (NO).
PS: L'annuncio è valido soprattutto per le ragazze (e te pareva..., ndGK).

Vorrei conoscere ragazze interessate al mondo dei videogiochi (si chiama così adesso? E' proprio vero che la società è in continua evoluzione... ndGK). Scrivete a:
EDOARDO CONTI, via Mantova 5, 20033 Desio (MI).

ROONF, ZZZ, FIII... ehm... Salve, sono la cassetta postale di quel beota di Nadir, che se la spassa sempre con i suoi amici. Beato lui, le mie vicine sembrano delle casse da morto. Di conseguenza io sono sempre da sola e per di più a pancia vuota. Gli unici spuntini sono le bollette (e non mi piacciono: troppo salate!). Sgrunf, ora basta, ecco il mio indirizzo:
NADIR SARDINI, via Merano 3, 37155 Verona.
PS: Visto che non è un playboy, ragazze scrivete!!! A proposito, Nadir ha 15 anni!

EHI! Cercate qualcuno appassionato di tutti i picchiaduro della Capcom da SFIICE a SLAM MASTERS, e che ha un Megadrive con tutti gli SFII finora usciti con SLAM MASTERS? (Ma non mi dire! Io erano MESI che cercavo uno con tutti gli SFII e Slam Masters!!! NdP) Bene! L'avete trovato! A proposito: mi piace anche MKII, che naturalmente posseggo. Corrispondo con ragazzi/e dai 12 anni in su, che possibilmente, ma non esclusivamente, si trovino nei dintorni di Frosinone. Il mio indirizzo è:
FEDERICO RIGGIO, c.so Lazio PAL. A/1, 03100 Frosinone.

TROIANI VIDEOGAMES

LISTINI PER RIVENDITORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA MILLESIMO N. 27 00168 ROMA

TEL. 06/35503634

FAX 06/35503634

ORARIO 9 - 13 15.30 - 19.30

LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI IVA INCLUSA

SPESE SPEDIZIONE
ORDINARIO L. 5.000
URGENTE L. 10.000

CONSEGNA A DOMICILIO IN 24 ORE PER ROMA

MODULATORI PAL PER PLAYSTATION SATURN, 3DO SUPER NES

PAGAMENTI CARTA SI CARTA AURA CARTA DINER

PERMUTA USATO IN SEDE

SUPER NES

VERSIONE EUROPEA

Black Hawk	69.000
Blazing Sky	59.000
Bomberman 2	69.000
Clay Fighter 2	69.000
Double Dragon 5	65.000
Dragon	69.000
Fievel Go West	69.000
Ghoul Patrol	65.000
Jurassic Park	59.000
Indiana Jones	69.000
Int. Star Soccer	125.000
Int. Tennis Tour	65.000
Kick Off 3	65.000
Lemmings	65.000
Lord Of Ring	69.000
Mario Kart	89.000
Morph	59.000
NBA T.E.	125.000
Parodius	65.000
Prince of Persia	59.000
Pop'n Twin Bee 2	69.000
Ren e Stimpy	75.000
Ryan Giggs	65.000
Robocop Terminator	69.000
Smash Tennis	55.000
Star Wing	59.000
Sparkester	119.000
Stunt Racer FX	89.000
S. Mario All Star	79.000
S. Metroid	65.000
Total Carnage	65.000
Toys	65.000
True Lies	119.000
Warlock	119.000
World Cup Usa	65.000
Zombie Ate	65.000
Versione Usa	
Addams Family	49.000
Alien 3	59.000
Bubsy 2	99.000
Cybernator	59.000
Fatal Fury 2	79.000
King of Monster 2	79.000
Legen of Ring	69.000
Megamen Soccer	59.000
S. Metroid	65.000
S. Turrican	59.000
X Kaliber	59.000
Ultima Falsepro	65.000
Versione Giapponese	
Astro Go Go	55.000
Another World	55.000
Demension Force	49.000
Dragon Ball Z 3	99.000
Eve of Beholder	45.000
Fatal Fury Special	99.000
Fighter History 2	109.000
Fire Fighting	79.000
Hagane	79.000
Human GP 1	59.000
Imperium	52.000
Lady Stalker	109.000
Magic Jonson	65.000
Mortal Kombat 2	89.000
Nigel Mansel (F1)	59.000
Nosferatu	99.000
Out of this world	55.000
Prime goal 2	89.000
Ranma 1/2 2	49.000
Ranma 1/2 4	65.000
Rockman soccer	59.000
Royal conquest	52.000
Rushing beat	49.000
Shilphid	39.000
Sky mission	53.000
Super soccer 95	109.000
Siformation soc. 2	65.000
Under cover cop	109.000
Wonder project j	109.000
Zico soccer	65.000

MEGADRIVE

Aero Acrobat	55.000	(i)
Alieri Storm	45.000	(i)
Badomen	39.000	(g)
Batman return	52.000	(g)
Bare knuckle 3	65.000	(g)
Captain planet	39.000	(g)
Captain rang	89.000	(g)
Champion soccer	39.000	(g)
Cliffhanger	59.000	(l)
Clayfighter	59.000	(l)
Columns 3	49.000	(g)
Dino dini soccert	59.000	(i)
Dragon	59.000	(l)
Dragon bal z	89.000	(g)
Dhana	42.000	(g)
Dynamite headdy	79.000	(g)
Fatal Fury 2	59.000	(g)
Incredibile hulk	59.000	(l)
James pond 3	49.000	(l)
Lethal enforcer 2	69.000	(u)
Lotus turbo chal	52.000	(l)
Monster yoko	39.000	(i)
NBA Jam T.E.	99.000	(i)
Nba jam	39.000	(g)
Rock Roll Racing	59.000	(i)
Sailor moon	79.000	(g)
Samurai spirit	89.000	(g)
Second Samurai	65.000	(i)
Skitchin	49.000	(i)
Sonic 3	79.000	(g)
Sparkester	99.000	(i)
Spiderman 95	115.000	(l)
Subterrania	79.000	(g)
Tel tel baseball	24.000	(g)
Terminator Judm	52.000	(u)
Tiny toon all star	79.000	(u)
Warlock	115.000	(l)
Wolverine	115.000	(i)
World cup Usa	55.000	(l)
World Heroes	89.000	(g)
Virtual Racing	89.000	(g)

SATURN

Astal • Blazing tornado • Clockworknight 2
D Dining • Dragon Ball Z • Fantastic pinball • Golden axe
Grand chaser • Hokuto no ken • Hang on gp
Intictory goal • King of boxing • Nba t.e.
Powerfull baseball • Pro gaiden • Race drivin
Side pocket 2 • Shin shinobi • Street fighter
Suiko enbu • Twin bee deluxe • Thunder storm • Wing arms
Virtua fighter remix

SEGA CD

Links Golf • Prince of Persia • Robo Aleste
• Shing Force • Terminator • Wolfchild

GAME GEAR

Aladdin	59.000
Bake knuckle 2	42.000
Battle toads	44.000
Chakan	45.000
Chuckrock 2	49.000
Ecco the dolphin	52.000
Gp rider	59.000
Hook	45.000
Jungle book	59.000
Legend of illusion	79.000
Mickey mouse	69.000
Nba tournament	69.000
Sonic caos	49.000
Sonic spinball	65.000
Smash tv	39.000
Space invader	49.000
Terminator	45.000
Terminator 2 ARC	45.000

GAME BOY

Bionic commando	52.000
Contra alien	59.000
Kirbys dr Ramlanmd	49.000
Hudson hawk	45.000
Lemmings 2	55.000
Mortal kombat 2	59.000
Mvp baseball	45.000
Nfl quarkeback	45.000
Our burst	45.000
Pagemasker	59.000
Power mission	35.000
Tetris 2	59.000
Winning goal	35.000
Yu Yu hakusho 3	69.000

3 DO

Belzerion • Burning soldier
Corpse killer • Final graduation
Flashback • Gex • Immercenary
Ice Breaker • Hand fits schissor
Kueryu shin 4 • Mazer • Myst • Neurodancer
Novastorm • Panzer general • Phenthause
Quarantine • Rise of Robot
Sangokushi 4 • Sailor moon
Slam Jam 95 • Space ace
Space pirates • Star blade • Strhal
Street Fighter 2X • S. Majong piv • Suuchipai
Syndacate • Theme park
Theatre war • Twinkle knight
Wiked 18 • World cup golf
Virtual cameraman 5 • Us battle

e d i m e d i a

SONY PLAYSTATION NTSC
L. 699.000

GIOCHI PSX

RAYMAN	L. 135.000	JUMPING FLASH	L. 125.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 145.000	3D LEMMINGS	L. 110.000
DEMOLITION DERBY	L. 120.000	DISCWORLD	L. 125.000
RIDGE RACER	L. 135.000	KRAZY IVAN	L. 128.000
TOSHINDEN	L. 135.000	RAPID RELOAD	L. 125.000
WIPE OUT	L. 135.000	KILKEAK THE BLOOD	L. 110.000
AIR COMBAT	L. 130.000	NOVASTORM	L. 110.000
TEKKEN	L. 145.000	WAR HAWK	L. 125.000
TWISTED METAL	L. 125.000	LOADED	L. 145.000

SEGA SATURN (PAL) + V. FIGHTER
L. 999.000

SUPERNINTENDO		MEGADRIVE	
YOSHI ISLAND (S. MARIO 2)	L. 145.000	PRIMAL RACE	L. 127.000
KILLER INSTINCT	L. 145.000	MICROMACHINES '96	L. 125.000
TOTAL FOOTBALL	L. 125.000	PETER SAMPRAS TENNIS '96	L. 125.000
PRIMAL RAGE	L. 120.000	MORTAL KOMBAT 3	L. 135.000
J. MADDEN FOOTBALL '96	L. 120.000	FIFA INT. SOCCER '96	L. 127.000
NHL HOCKEY '96	L. 120.000	NBA LIVE '96	L. 125.000
NBA LIVE '96	L. 115.000	LINGHT CRUSADERS	L. 115.000
THE MASK	L. 120.000	NHL HOCKEY '96	L. 115.000
FIFA INT. SOCCER '96	L. 135.000	PGA TOUR GOLF '96	L. 115.000

LA PRIMA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA' CORTESIA,
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE,
SCOPRICI CON LA CHIAMATA DIRETTA

TEL. 011/98.13.027 r.a.
FAX 011/98.13.105

e d i m e d i a

L'ARCOBALENO
VIDEOGAMES

Dedicato a chi ama i videogiochi

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES PER CONSOLLE E COMPUTER
PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO
VENDITA PER CORRISPONDENZA
LISTINI RISERVATI AI RIVENDITORI

Via Cassia, 6/c Roma

ALTEZZA PONTE MILVIO Tel. 06/33.33.486

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

SONY PlayStation Center

VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)

CONSOLE 32 BIT

THE TOP GAMES

CONSOLE

CONSOLE 3DO NTSC PANASONIC FZ10 + GAME	850000
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	125000
CONSOLE GAMEBOY COLORATO / TRASP.	99000
CONSOLE GAMEGEAR	215000
CONSOLE JAGUAR	530000
CONSOLE MEGA CD 2 + ROAD AVENGER	390000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 1 JOYPAD	189000
CONSOLE NEO GEO CD + GAME	899000
CONSOLE SATURN (EURO)	950000
CONSOLE SATURN (EURO) + VIRTUAL FIGHTER	990000
CONSOLE SATURN (JAP) + VIRTUAL FIGHTER	960000
CONSOLE SATURN (USA) + VIRTUAL FIGHTER	960000
CONSOLE SEGA 32X (EURO)	399000
CONSOLE SEGA 32X (USA)	199000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO)	749000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (JAP)	970000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (USA)	899000
CONSOLE SUPER NES (USA)	235000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL	219000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL + SFII TURBO	235000

ACCESSORI

3DO JOYPAD	99000
3DO JOYPAD INFRAROSSI	119000
3DO PISTOLA	159000
3DO JOYSTICK FLIGHSTICK PRO	189000
JAGUAR JOYPAD	55000
NEO GEO CD JOYSTICK	149000
SATURN ADATTATORE A 6 GIOCATORI	99000
SATURN ADATTATORE UNIVERSALE	79000
SATURN JOYPAD	79000
SATURN MEMORY CARD	99000
SATURN VOLANTE ARCADE RACER	225000
PLAYSTATION JOYSTICK	145000
PLAYSTATION JOYPAD	59000
PLAYSTATION MEMORY CARD	49000
PLAYSTATION JOYPAD NAMCO	199000
MEGADRIVE JOYPAD 6 TASTI	35000
MEGADRIVE JOYPAD ASCIIWARE	30000
MEGADRIVE JOYSTICK FIGHTER-1	39000
MEGADRIVE JOYSTICK ASCIIWARE	99000
SUPERNINTENDO JOYPAD	39000
SUPERNINTENDO JOYPAD ASCIIWARE	30000
SUPERNINTENDO JOYSTICK SUPER-1	39000
SUPERNINTENDO JOYSTICK ASCIIWARE	99000
SUPERNINTENDO JOYSTICK S.ADVANTAGE	79000
ADATTATORE 4 GIOCATORI MEGADRIVE	79000
ADATTATORE 4 GIOCATORI SUPERNINTENDO	65000
ADATTATORE UNIVERSALE MEGADRIVE MEGA KEY 1	35000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 1 SLOT	39000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 2 SLOT	35000

TUTTI I TITOLI PER SATURN, NEO-GEO CD, SONY PLAYSTATION, 3DO, JAGUAR, 32X SONO DISPONIBILI A MAGAZZINO !

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90 202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

GIOCABILITA' TOTALE
THE ORIGINAL
Micro Machines™
SCALE MINIATURES
TURBO TOURNAMENT™
96
MEGA DRIVE
DISPONIBILE DA META' OTTOBRE
A L. 129.900
MANUALE & ISTRUZIONI IN ITALIANO
CONSTRUCTION KIT
Codemasters
J-CART
JOYPAD CARTRIDGE
PROGETTA TU STESSO I PERCORSI
SCEGLI TRA OLTRE 60 PISTE GIA' INCLUSE, STRAMPALATE E DIVERTENTI
METTI ALLA PROVA LA TUA GUIDA CONTRO 7 AMICI
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890
LEADER
NUMERO VERDE
167 - 821177
CADARIO